MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

平成3年2月1日発行(毎月1回1日発行)第6巻第2号通巻54号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊 GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト
Feb. 1991 No.54

2

500 yen



新春恒例
お年賀状スペシャル
見なきゃソン プレゼントもするも――ん

ぜんじのGAME CATCH UP

正月野郎ゲーメストアイランド

第3回ゲーム懸賞論文 一席発表

ハイスコア座談会

'90年ベストゲームはこれだ!
第4回読者が選ぶ
ゲーメスト大賞

読めば ハッピー ニューゲーム

大迫力! 響け銃声!
スペースガン

スペースインベーダーⅣ
マジェスティックトゥエルブ

単純! 白熱! シューティングパズル
パラメデス

元気坊やの大活躍
ニモ

あまりにHOTなバスケットゲーム
パンクショット

命がけのストリートファイト
ピットファイター

ルールは簡単, はまると恐い
ボレンチ

隣の相手が気になるぜ
GPライダー

会心の一発を打ち込め
パウンド フォー パウンド

大活躍シューティング
ブラッドブラザース

NEO・GEOコーナー
ラギ/ブロックパラダイス

ドラゴンセイバー
白熱!! 復活のドラゴン神話

ワザを伝授だ! 必勝攻略

めざせ1コインクリア
U・S・ネイビー

絶対に飽きることがない
パイプドリーム

超難度! 最終面クリアだ
サプライズアタック



©TAITO CORP. 1990
そのグローブは、
ハッピーエンドのために
SONIC BLAST MAN™
キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO



天下一ゲーマーの店
ゲ屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA
内神田に、ゲーメストの店
「ゲ屋」オープン
タイトーも心から、お喜び申し上げます。
地球の平和を守るため、
はるか星の彼方から、
やってきた正義のヒーロー
その名もソニックブラストマン。
ヒーローに休息はない。
闘え、愛と正義のために。
ターゲットを選んで下さい
EASY
LEVEL
HARD
セレクト
スタート
CREDIT 9
1ST 72t
2ND---t
3RD---t
LEFT248t
ただいまのパンチカ
72t
女性がおそわれている
3発なぐって
暴漢をKOせよ!
1ST 71t
LEFT129t
全5ラウンドの中からひとつを選択。グローブを着け、パンチパッドを殴ってください。●1ゲームで3発殴ることができます●3発でターゲットが破壊できたらハッピーエンド画面がでます●破壊できないとバッドエンド画面●その日の高記録者は上位100名まで記録されます●プレイは必ず付属グローブを着け、パッドをストレートで殴ってください●ケガなどをしないよう、十分に注意してください。
株式会社タイトー
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-3222-4888
※筐体の仕様外観は改良の為、予告なく変更する場合がございます

ゲーメスト大賞1990

プレイヤーから大賞受賞作にドオオオーンと



大賞

ファイナルファイト

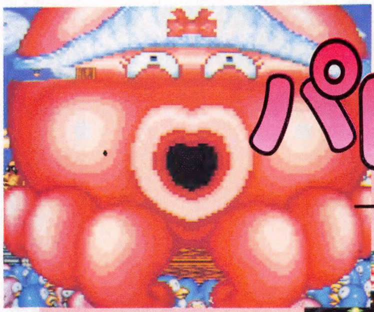
★ベストアクション賞
★ベストキャラクター'90　1、2位
●ベスト演出賞　2位
●ベストVGM賞　4位

数多くのアクションゲームが出てきた中で、格闘ゲームの極北とさえ呼べるのがこのファイナルファイトである。いくら挑戦しても飽きのこない面白さは、ひたすらバランスとリアリティーにこだわり続けた細かい配慮の結晶と言えるだろう。現代のハードだからこそ成し得た迫力の闘いが、確実にビデオゲームが進化してきたことを我々に感じさせてくれた。

〈CAPCOM〉



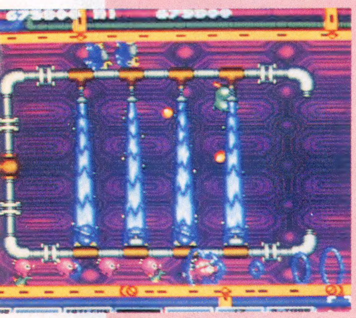
決定!! 第4回読者が選ぶ 賞金百萬円!!



PARODIUS パロディウスだ!™

— 神話からお笑いへ —

© KONAMI 1990





大賞2位

パロディウスだ!

〈コナミ〉

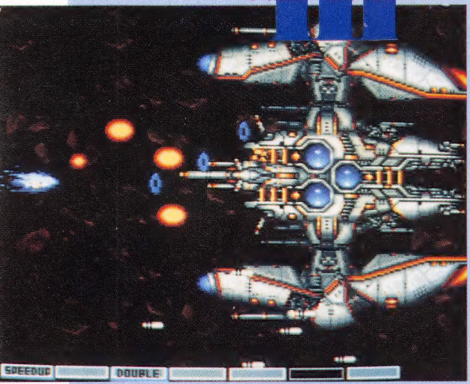
★ゲーメスト大賞　2位
★ベストシューティング賞
★ベスト演出賞
●ベストVGM賞　2位
●ベストキャラクター'90　3位

全編ギャグとパロディで埋まったこのゲーム、まさに「センスの勝利」の受賞である。受け入れやすい難易度もさることながら、パロディという形をとったゲームへの愛情、作り手たちの情熱がモニターを通じてプレイヤーに2度と忘れ得ぬ印象を与えたのだ。

© KONAMI 1989

GRADIUS III™

伝説から神話へ





大賞3位

グラディウスIII

〈コナミ〉

★ゲーメスト大賞　3位
★ベストVGM賞
●ベストシューティング賞　3位
●ベストグラフィック賞　4位

グラディウスシリーズの名を受けつぐ正統の続編第3弾である。今回はプレイヤーからアイディアを募集したり初心者モードをつけたりと様々な試みがなされたが、高い難易度はプレイヤーの中でも評価がわかれていた。



編集部特別賞

マジックソード〈カプコン〉



★編集部特別賞
- ゲーメスト大賞　4位
- ベストアクション賞　2位
- ベストグラフィック賞　2位

いつもながらに細かく設定されたモンスターたちや迷宮の数々が、プレイする者をさらに奥へ奥へと引きこんでいく。ゲームとしてのクオリティの高さに注目したい。

キャメルトライ〈TAITO〉



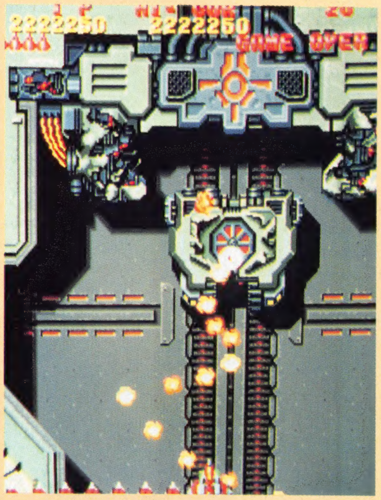
★編集部特別賞
- ゲーメスト大賞　7位
- ベストアクション賞　4位

ゲームのハードは大きく進化したが、肝心のアイディアはどうだろうか？高性能のハードがこけおどし的に使われている中で、このゲームの発想は実に自由で新鮮だった。多くの若い才能の開花に期待したい。

雷電〈セイブ開発〉

★編集部特別賞
- ゲーメスト大賞　8位
- ベストシューティング賞　2位

シューティングの面白さだけを抽出して練り上げたようなこのゲームは、一切の理屈を排してなお面白い。ひたすら快感を追求するその姿勢には、いさぎよさすら感じられる。



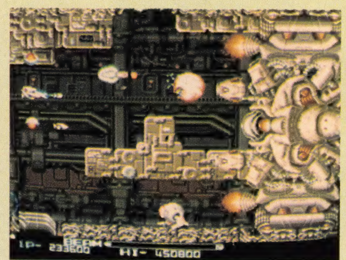
コラムス〈SEGA〉

★編集部特別賞
- ベストアクション賞　5位

テトリス以来多くのパズルゲームが登場したが、その中で唯一テトリスに肩を並べる広い人気を得、現在に至るまで支持されているゲームがコラムスだった。単純なルールゆえのとっつきやすさと、連鎖消しの快感が多くの人をひきつけたのだろう。

R-TYPE II〈アイレム〉

★ベストグラフィック賞



グラフィックの細かさでは定評のあるアイレムの、頂点ともいえるゲーム。細部までこだわり抜いた映像は、正しく評価されている。

その他の上位作品

マーベルランド〈ナムコ〉



- ゲーメスト大賞　5位
- ベストアクション賞　3位
- ベストキャラクター'90　4位
- ベストVGM賞　5位

今年はやや静かだったナムコの唯一のキャラクターゲーム。遊園地らしいグラフィックとキャラクターはひさびさに"楽しい"ゲームの登場だった。

ボナンザブラザーズ〈SEGA〉



- ベストグラフィック賞　3位
- ベストキャラクター'90　5位

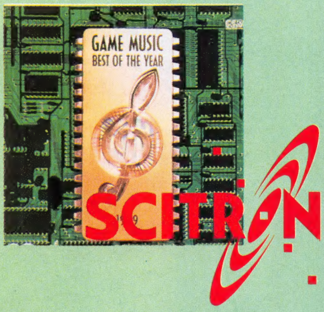
ムーンウォーカー〈SEGA〉



- ベストVGM賞　3位

特別賞

サイトロン



ただ遊ばれては消えるだけだったビデオゲームを、CDやビデオという形にして世に広めた功績は、評価されてしかるべきだろう。

NEO・GEO



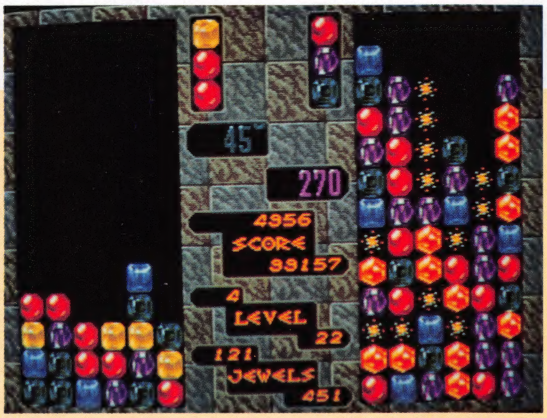
アーケードゲームの未来を考え、積極的な行動として生み出された"NEO・GEO"。今後の展開に期待して、特別賞としたい。



カプコンワールド〈カプコン〉

★編集部特別賞

アクションやシューティングでなくたって面白いものは面白い！というのを証明したようなゲームだった。その人気の秘密はやはり微妙な難しさと各所に見られる遊び心だろう。ジャンルに固執せず、自由な発想でビデオゲームの可能性を広げていってほしい。



好きなメーカー賞

ナムコ



3年連続で好きなメーカーNo.1に選出されたナムコ。ふたたびあのパワーを見せてほしいものである。

ベストアルバム賞

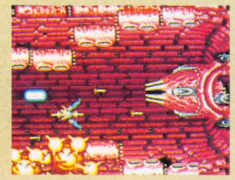
ダライアスII

ZUNTATA
〈ポニーキャニオン/サイトロン〉





今年のベストアルバムは、タイトーのダライアスII＋ナイトストライカーが選ばれた。



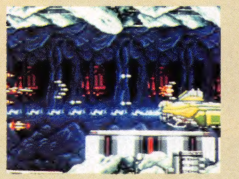
ギガンデス〈イーストテクノロジー〉
●ベスト演出賞　5位



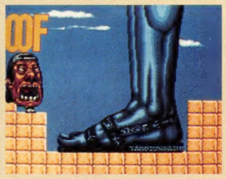
1941〈カプコン〉
●ベストシューティング賞　5位



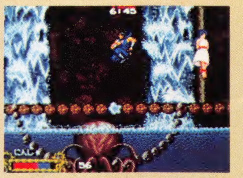
G-LOC〈SEGA〉
●ゲーメスト大賞　9位
●ベストグラフィック賞　5位



エアバスター〈カネコ〉
●ベストシューティング賞　4位



トリオザパンチ〈データイースト〉
●ベスト演出賞　4位



カダッシュ〈TAITO〉
●ベスト演出賞　3位

第4回ゲーメスト大賞授賞パーティー

食べ放題でライブもあった！

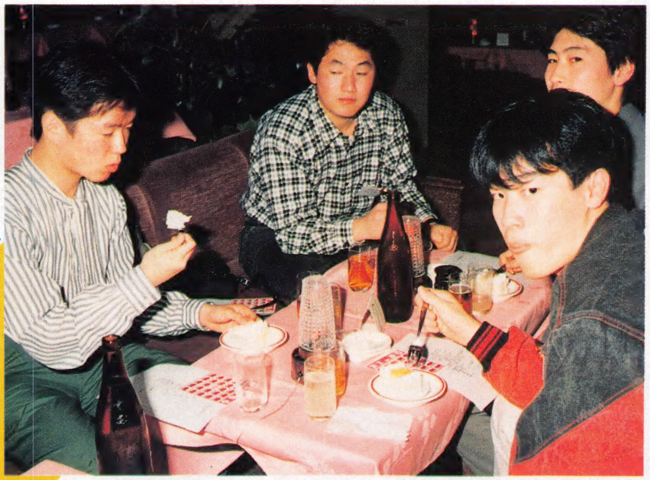








ベイベー、矩形波倶楽部だぜ、ベイベー。



さすがゲーメストの読者！メシを喰う時とゲームをする時は真剣だ。



ゲーメスト・コワモテの面々。



ゲーメスト大賞の発表をしてくれたニュースターの社長、畑さん。



編集部特別賞の発表だ！ぜんじ編集長と、はがちゃら子ちゃん。



各賞を発表してくれた読者の人たち。おっと右上の人は司会の西久保さんだ。以下、小川さん、高久保さん、高野君。左上から武石さん、浅井君、森住さん、阿部君でした。



大賞には100万円だウォー！



受賞者全員で記念撮影。



ゲームと喝采の日々

まずは盛り上がるのだ

六本木にきてしまった。今日はゲーメスト大賞の授賞パーティーにお呼ばれで、おのぼりサンなのだ。

会場となるザ・リージェンシーのあるロアビルのエレベーターに乗るとガラス張りだぁー。う――ん、盛り上がってきたなー。エレベーターもあがっていくぅー。

開始時間の10分前、0時55分に到着すると、受付にはきれいなお姉さんが立っているではないか。うぅ――ん、ますます盛り上がってきたなぁー。

受付を終えると、コインロッカーに荷物を入れ（ロッカー代もくれた）、座席に向かうと、おお！案内係の人もちゃんといる。ゲーメストの人たちなんだろーか。親切な対応、鳴呼にこやかな笑顔、プロのゲーマーはこうでなくちゃあいけないのだ。

もっとメジャー²

ディスコ（カンバンにはダンシング・カフェとあった）なので、フリードリンク・フリーフードじゃ。でも、どういうわけか、料理をもってきてくれた。

1時より少し遅れて司会者が、「では――」と、始めた。いよいよ授賞式が開始されたのだ。

まずは、ベストシューティング賞。今年は読者が一つずつ発表してくんだそーだ。司会の人が、客席の読者を呼ぶと、次々と発表されていくのだ。

それにしても毎年毎年、賞の数が増えていって、ビデオゲームの広がりを感じるなぁ。今年はベストアルバム賞が新設されて、ポニーキャニオン／サイトロンレーベルのダライアスIIが受賞したけど、こういうふうに裾野がひろがって、ビデオゲームがますますメジャーになってくんだろーね、フムフム。

ナマが一番

授賞式はサクサク進み、コナミとカプコンがほぼ賞全体を2分しちゃってた。

それにしても大賞の賞金100万円とは！ヤル～。

授賞式がすむと、コナミ矩形波倶楽部のライブが始まった。何か機材が置いてあると思ったら、コレでんがな。

さっそく、ベストVGM賞を受賞したグラディウスIIIを演ってくれた。

やっぱりナマはエエのう。

あたればビンゴ

つぎはビンゴ大会だったのだ。商品の数は19個。少しは望みありそうな――。しかし、現実は限りなく厳しく、リーチすらかからなかったあ。

こうなったら喰うしかない。喰って喰って喰いまくるのだ。特に、ビーフシチューとババロアがうまかったので、交互に5皿ずつ喰ったら、気持ち悪くなってしまったのである。口直しに杏仁豆腐をザァーッと流し込んで、僕の第4回ゲーメスト大賞は終わったのだ。

（読者のJ・P・S）



アレクセイ・パジトノフ氏、ウラジミール・ポヒルコ氏の
今度は、何だ?!
最大4人で遊べるパズル
A. PAJITNOV & V. POKHILKO'S
WELLTRIS TM
WELLTRIS TM
TM AND (C) 1989 DOKA,
WELLTRIS LICENSED TO BULLET-PROOF SOFTWARE.
(C) 1990 BULLET-PROOF SOFTWARE
ALL RIGHTS RESERVED.
SUBLICENSED TO VIDEO SYSTEM CO., LTD.
ORIGINAL CONCEPT AND DESIGN
BY ALEXEY PAJITNOV
ウェルトリス
Coming Soon!
もうすぐ、会えるよ。
熱血
麻雀宣言!
AFTER 5
ビデオシステム株式会社
本　社　〒606 京都市左京区下鴨松ノ本町35ー1 TEL075-723-0358(代)/FAX076-723-0368
東京営業所　〒108 東京都港区芝5-11-2橋本ビル2F TEL03-3452-5677 /FAX03-3452-5520
開発スタッフ大募集!
(くわしくは電話でお問い合わせ下さい)
SMC-777
大募集!
高額買いとり
ます。

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST

2 No.54 February 1991



読者が選んだ'90最高のゲーム！

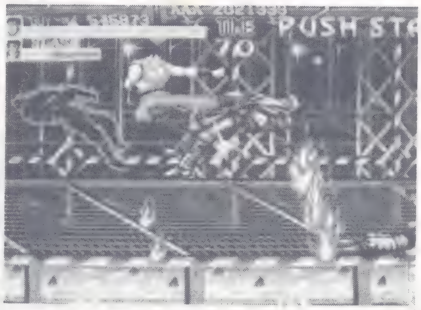
ゲーメスト大賞

順位	ゲーム名	メーカー名	得点
1	ファイナルファイト	カプコン	343
2	パロディウスだ！	コナミ	131
3	グラディウスIII	コナミ	71
4	マジックソード	カプコン	46
5	マーベルランド	ナムコ	42
6	コラムス	セガ	37
7	キャメルトライ	タイトー	23
8	雷電	セイブ開発	17
9	G-LOC	セガ	15
9	ダークシール	データイースト	15

※表内の得点は総得票数を1000に換算したものです。

◆ファイナルファイト◆

とにかく燃える!!



第4回ゲーメスト大賞に輝いた、ファイナルファイト。

学生ゲーマーに人気のファイナルファイト

去年のテトリス同様、1年間ぶっちぎりのヒットを続けたのがファイナルファイトである。テトリスが一般プレイヤーを中心に大ヒットしたのに対し、ファイナルファイトは中、高校生を中心にした学生ゲーマーに最も人気があった機種といえるだろう。

難度が前半から高めの格闘ゲームなのにもかかわらず、なぜヒットしたのか。それは、他のゲームにない、いろいろな面白さを持っていたからと思われる。他の格闘ゲーム、T・M・N・T・やコンバットライブスはファイナルファイトほどのヒットはしていないことを考えても明らかだ。

ファイナルファイトの特徴は、キャラクターがとても大きいことだ。これは、ソフト的にもかなり難しいと思われるが、あえて挑戦して、成功している。そのおかげで、他のゲームにない迫力を感じさせている。

しかも、大きいキャラが、それぞれ強烈な個性を持ち、人間らしくスムーズに動いている。ソフトの力と、カプコン自慢のグラフィックの力が見事に結集しているのだ。

このように、一見してプレイヤーをひきつけるパワーを持ったファイナルファイトだが、その裏には、よく考えられたゲーム性が存在し、ロングヒットの要因となっていると思う。

例えば、ファイナルファイトは、とても偶然性の強いゲームである。敵がどんな攻撃をしてくるか、毎回微妙に違うので、いつも緊張感のあるゲームが楽しめる。また、運さえよければという気持ちがあるので、一カ所でハマって投げ出すこともあまりない。

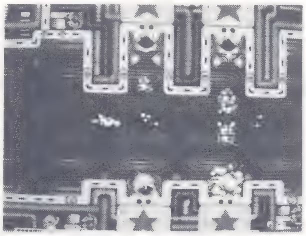
この偶然性が一番大きく表れているのが、タルの中に入っている肉だ。たまたま肉が出た時のウレシサは、体験した人しかわからないものがある。

ハガー、コーディー、ガイのキャラクターがとても目立ったファイナルファイトだが、ちゃんと攻略法が作れる、練りこまれたゲームであるということを忘れてはならないだろう。

読者の意見では、「市長の力は偉大です!!」（兵庫県・松本彰一君）、「とにかく燃えるゲーム」（福岡県・古賀君）というところだ。

2位・3位はコナミのパロとグラIII

2位には、パロディウスだーが同じコナミのグラディウスIIIを抑えて入ってきた。



笑いの演出が光ったパロディウスだ！

パロディウスだーは、ゲームの内容が正統派横スクロールシューティングで、キャラクターがパロディと、2つの面を持っているゲームだ。

キャラクターはパロディだが、グラディウスファンにしかわからない世界ではなく、全然知らないサラリーマンにも通用する美しいグラフィックを持っている。グラディウスシリーズのパロディを一歩超えて、パロディウスだー独特の世界を築いたといっても過言ではないだろう。

また、シューティングに自信のない人をできるだけひきつけようと、いろいろな面で工夫が凝らされていた。グラディウス独自のパワーUPシステムの複雑さを、AUTOという手段で解決している。キャラクター人気もさることながら、それなりに楽しめる難度であったことが評価されていたようだ。

グラディウスIIIとの比較で、より自分が楽しめたという理由でパロディウスだーを選んだ人も多かったように思う。

「グラディウスやツインビーのパクリで終わらず、新たな路線をつくった」（埼玉県・赤野哲夫君）と読者の評価も高かった。



超難度で話題を呼んだグラディウスIII。

グラディウスIIIは、グラディウスシリーズの最新作で、プレイヤーの間ではパロディウス以上の話題作だった。発売されると、台のまわりには多くの人だかりができたものだ。

しかし、難易度のあまりの高さに、敬遠する人も多かったのは事実。見ている人は多くても、やりこむ人は少なかったといえるだろう。

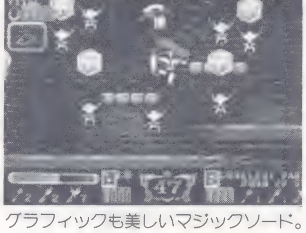
テトリス→フラッシュポイントなどにもいえることだが、シリーズものはゲームシステムに慣れている人といない人と、とても差が大きく出てしまう。グラディウスIIIも、もろにこのパターンにはまってしまったのではないだろうか。

それでも、グラディウスIIIが大賞の投票で3位になったのは、ゲームの世界の格調の高さで選んだ人が多かったのだと思う。欠点はいろいろあったがひきつける大きな魅力もあるゲームだった。

読者の投票でも、パロディウスだー派とグラディウスIII派の2派にはっきりと分かれる形になっていた。「グラディウスシリーズは永遠に不滅だー」（新潟県・簗取英紀君）

評価高かったキャメルトライ

4位のマジックソードは後半どんどん票を伸ばしてきた機種。カプコン得意のキャラクターもので、グラフィックのすばらしさは円熟の芸を感じさせる。

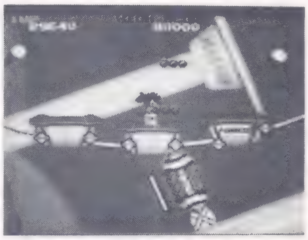


グラフィックも美しいマジックソード。

ゲームもよく練りこまれているのだが、まとまり過ぎているので、特別なインパクトに欠けるのが惜しい。去年のストライダー飛竜のような斬新なアイデア、強烈なインパクトは感じられない。

とはいえ、これだけのグラフィックでファンタジーの世界をガチッと作り上げることのできる、カプコンの実力はすごい。これほど完成度の高いゲームはなかなか作れるものではないと思う。

「ドラゴンを一目見て、しかも50Fもあるなんて、出てくる怪物も味があったぜ」（広島県・砂田吉正君）


ナムコらしい世界のマーベルランド。

5位のマーベルランドは、ナムコファンの人気を一身に背負って5位に入ってきたという感じ。ナムコは、今年はこれ以外にはほとんど出ていない!」

このゲームは、ゲーム的には、バイキング、ジェットコースターのボーナス面などが回転機能をうまく使って表現されていたのが注目に値する。その他のゲーム内容は、オーソドックスなアクションゲームで、古き良き時代のナムコゲームを思わせるものがあった。

しかし、支持しているプレイヤーの中には、ほとんど盲目的とも思えるナムコファンが多かったのは、いまひとつ残念に感じた。

「こんな遊園地あったら怖い!」(群馬県・新藤昭彦君)

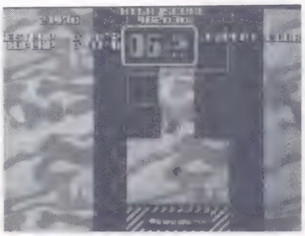

テトリス人気に続いたコラムス。

6位には、セガのテトリスに続くパズルゲーム、コラムスが入った。コラムスはアイデアに特別な斬新さがないのは残念だが、テトリスのファンをそのまままうまく引き継いで、あらゆる場所のゲームセンターでヒットした。

イージー、ミディアム、ハードと選べるように工夫されていて、とっつき易さを増すように工夫されていた。このちょっとした工夫がヒットに結びついたと思う。また、あの魔法石による連鎖消しにほれた読者も多くいた。「連鎖に尽きる」(埼玉県・染谷健二君)

しかし、テトリスのインパクトには及ばなかったというところか。

7位のキャメルトライは、ゲームセンターではそれほどヒットしなかったものの、斬新なアイデアとゲーム性で、高く評価する人が多かった。


斬新なアイデアが光るキャメルトライ。

ボールを転がすゲームだが、直接ボールを転がすのではなく、地形そのものを回転機能を使って回す。この意表を突く発想は評価されて然るべきだろう。

キャラクターばかり評価するのではなく、キャメルトライのようなゲームを7位に選んだ読者の眼力は鋭いと思う。これで、ボールセレクトが隠しでなければもっとウケただろうと思うと残念だ。

「回転機能の使い方には、ただつぽー」(北海道・今井大輔君)

光った雷電とダークシール

8位の雷電は、シューティングを奥まで追求したゲームで、これこそピュアシューティングという感じがする。去年までは東亜プランががんばっていたのだが、今年はセイブ開発の雷電がタテシューティングファンをがっちりつかまえたといえるだろう。

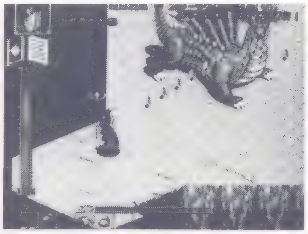

これぞシューティング、雷電。

9位のG-LOCは、体感、大型ゲームのファンが支持して票を集めたが、今一歩パワー不足だった感がある。ほとんど欠点は見当たらないのだが、大型はインパクト勝負。新しい世界に挑戦してほしかった。


インパクトに欠けたか、G-LOC。

同票の9位はデータイーストのダークシール。データイーストはここのところ不調だったのだが、この一作でプレイヤーにもかなりファンが増えたと思う。とにかくでかい敵ボス、ひたすらいろんな魔法が使える点など、ひときわ目立つ、光るものがあるゲームだった。

(ぜんじ)


独特の雰囲気が持ち味のダークシール。

特別賞

それぞれ新しいマーケットを開拓

アーケード業界全体への貢献 サイトロン・アンド・アート社とネオ・ジオ

今年度の特別賞は、サイトロン・アンド・アート社と、SNKのネオ・ジオシステムに授与することに決定した。

VGM産業の先駆け

サイトロン・アンド・アート社の小尾社長は、プロデューサーとして初めてゲームミュージックのレコードを出し、ゲーム音楽のレコードとしての分野の先駆けとなった。

その後、GMOレーベルで多数のアルバムの制作に携わり、数々のヒット作を生み出した。中にはヒットチャートに上がってくるものも出て、ゲーム音楽を他の音楽マニアにも知らしめた功績はとても大きいと評価できると思う。


低価格が魅力の1500シリーズ。


ゲーム発売前にアルバムが発売される時代にもなってきた。

そして、昭和61年、小尾氏は新たなゲームの可能性を求めてサイトロン・アンド・アート社を設立した。サイトロン・アンド・アート社は、単なるレコード制作にとどまらず、音楽、ビジュアル(ゲームビデオ制作など)、ゲームソフト開発まであらゆるゲーム関連の活動をプロデュースしている。

常にゲームを取り上げてさまざまな形でユーザーに供給してきた点を評価し、サイトロン・アンド・アート社に特別賞を授与することに決定した。

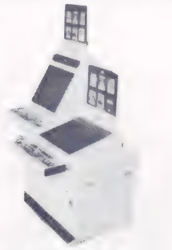
ネオ・ジオシステムの画期性と今後への期待

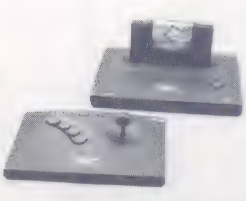
SNKのネオ・ジオシステムは、ゲームセンターにありながらも、全くといっていいほど同じゲームが家庭用に持ちこめる画期的なゲームシステムだといえよう。また、ネオ・ジオはオペレーターに低価格でソフトを供給できるという点でも、アーケードゲームに新しい方向性を示したといっても過言ではない。

しかも、この新しいシステムを、大手のナムコ、セガでなく、SNKが思い切って始めたという点が評価できる。

ネオ・ジオが発売されてから10カ月近くたち、ソフトも増々供給されてきた。ここまで定着させてきたSNKのパワーにはなみなみならぬものを感じる。

しかし、よく練りこまれた、大ヒットのソフトが出るのはこれからだろう。今後のネオ・ジオの発展のため、さらに人気ソフトが発売されるのを期待して、応援する意味で特別賞に決定した。

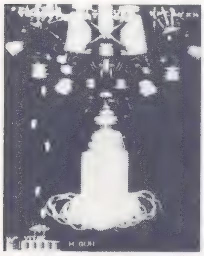

ゲームセンター向けMVS(マルチビデオシステム)


NEO・GEO家庭用システム

ベストシューティング賞

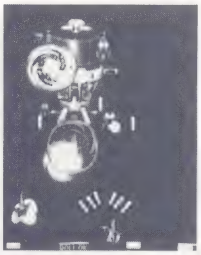
順位	ゲーム名	メーカー名	得点
1	パロディウスだ！	コナミ	257
2	雷電	セイブ開発	131
3	グラディウスIII	コナミ	113
4	エアバスター	カネコ	60
5	1941	カプコン	42
6	空牙	データイースト	40
7	トライゴン	コナミ	37
8	ギガンデス	イーストテクノロジー	31
8	G-LOC	セガ	31
8	鮫！鮫！鮫！	東亜プラン	31
8	アウトゾーン	東亜プラン	31

※表内の得点は総得票数を1 000に換算したものです。


1941(カプコン)。シリーズものでは難度が低め。


雷電(セイブ開発)。撃ちまくりシューティング。


トライゴン(コナミ)。メカのデザインは秀逸。


空牙(データイースト)。硬派のゲーム。

ベストシューティング賞

お笑いシューティングだ！

◆パロディウスだ！◆

グラディウス人気相変わらず

今年のベストシューティング賞は2位に大差をつけてパロディウスだ！に決定。元々はMSXのソフトだったのが、アーケード版に移植。ただ単に移植したのではなく、ギャグの要素だけ残しただけで面の構成はまったくのオリジナル。

そして特筆すべきことは、マニュアルモードとオートモード。3ボタンを使うマニュアルモードに対して、1つのボタンだけで攻撃してパワーアップは勝手にしてくれるオートモードは、まさに初心者に対して用意されたもの。

難易度も、スピードアップに関係していることがわかれば比較的楽に1周クリアができる程度。「初心者からマニアまで楽しめるバランスのとれたゲーム」(埼玉県・茂在忠雄君)

しかし、票を集めたもう1つの要因はキャラクターとギャグ。「笑えた」・「おもしろい」という意見が多くあることから元々のコンセプトが受け入れられたということだろう。

2位は雷電。ルールなどは単純でとっつきやすく、パワーアップしたときの爽快感はかなり高いものがある。しかし、難度はかなり高く1周クリアするには難しい部類に入るだろう。票を集めた原因はこのあたりにあるのだが、逆に票を逃がしたのも事実。「難しいけどやりがいあり」(京都府・西田麗華さん)のひと言がすべてを物語っているのではないだろうか。

3位はグラディウスIII。ここではグラディウスシリーズの人気がそのまま票につながっている。「ムズかしくてもやはりコレが1番燃えた」(岩手県・朝倉和広君)というような「難しい」というにもかかわらずやってしまうという人がかなり多数を占めた。

4位はエアバスター。ゲーメスト誌上では1回も紹介されなかったにもかかわらず、ゲーム自体がシンプルで低い難度が票を集めた理由であろう。また、バスターフラッシュのアイデアもかなり評価されている。「シンプルでなじみやすい。復活もしやすいし難度もやや低め？」(香川県・HEL-OS君)の意見は皆も納得？

5位は1941。カプコンの19シリーズ第3弾になるが、これまた低い難度で全面クリアした人の票が多く集まった。「クリアしたのはこれくらい」(宮城県・高橋光治君)の意見が象徴的。

6位は空牙。一部に熱狂的なファンを持ち意見はさまざま。「自機の特徴分けが見事。面もそれぞれに合った攻略がある」(大阪府・正井文博君)のような意見がやや多い。

7位はトライゴン。シンプルなゲームなのだが当たり判定がでかいという声もあり。「ゴテゴテつけあわせた面倒くささがないシンプルなシューティングはこれ！」(埼玉県・赤野哲夫君)

8位は同票で4機種あり。ギガンデスはほかのシューティングと比較すると違った持ち味があるのが票を集めた要因。意見も様々だが、「カルトさに一票」(大阪府・新妻雄一君)という意見はするどいところをついている？

G-LOCは唯一の3Dシューティング。3D独特の迫力が票を集めた。「回転しながらミサイルを乱射!!これが快感!!」(滋賀県・北川誠君)

鮫！鮫！鮫！は難度の高さが裏目に出たか？「タイガーシリーズの集大成だと思う」(東京都・榎本里司君)

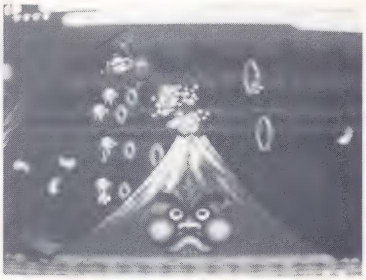
アウトゾーンは強制スクロールでない点が今までの東亜プランのシューティングと一線を画している。「強制スクロールでない所がよい」(兵庫県・岡田克己君)

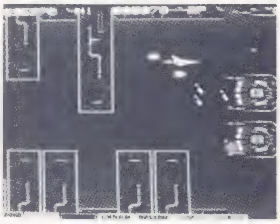
続編ものの難度の高さに異議あり！

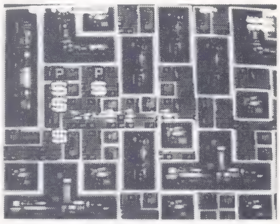
今回のシューティングゲーム部門は、続編ものの当たりはずれが大きく現れた年だ。グラディウスIIIは元々の人気が高いので上位にあがったが、票を入れた人で1周クリアした人はどれくらいいるのだろうか？同様にG-LOC・鮫！鮫！鮫！・R-TYPE IIなども、難度をおさえていればもう少し上にランクインしたかもしれない。

最近のゲームは、難度が高いと敬遠されるものが多く、それが続編ものの場合だと期待外れという形で現れてくる。続編もの(パートIIもの)のヒットは難しいことを再認識させられる年であった。

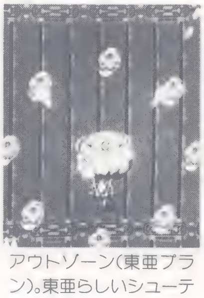
(やまかわ悠理)


パロディウスだ！(コナミ) 新しい時代の予感!?


グラディウスIII(コナミ)。人気は相変わらず。


エアバスター(カネコ)。メカマニアには涙もの。


ギガンデス(イーストテクノロジー)。妙なノリが人気に。


アウトゾーン(東亜プラン)。東亜らしいシューティング。


鮫！鮫！鮫！(東亜プラン)。難度はかなり高い。



G-LOC(セガ)。3Dゲームファンに受けた。

ベストアクション賞 無敵の圧勝!!

◆ファイナルファイト◆



今でも人気ナンバー1。ファイナルファイト。

迫力のあるアクションが受賞の理由

ベストアクション賞の1位は、予想どおりと言おうか、当然と言おうか、文句なしに「ファイナルファイト」である。

大きなキャラクター、迫力のあるアクション、簡単な操作性、敵の個性ある攻撃、芸の細かさ（名前がついているなど）、絶妙な難易度、というようなところであろう。

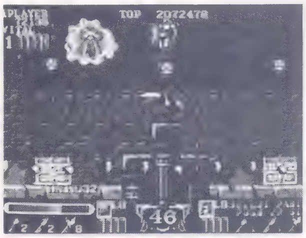
「なぐるだけで、ストレス解消っ！」（大阪府・寺田美紀さん）

2位はマジックソード。キャラクターの自由度と奥の深さで、ここまで来たのだろう。マジックソードの特徴は、キャラクターは小さいながらも、アクションが派手で、点数稼ぎの奥が深いというところであろう。

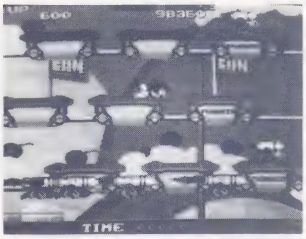
「見てみると面白くてやさしそうだが、実際は…」（新潟県・諸里貴典君）

3位は、マーベルランド。アクション性の高さと、キャラクターの魅力が支持され3位の座に。マーベルランドのアクションの派手さは、ファイナルファイトもかなわないだろう。演出もピカイチ。しかし3位止まり。この手のアクションにしては、少し難しすぎたようだ。

「後半ムズカシかったが、アクションの本道をいっていた」（千葉県・小西浩史君）



奥の深さと凝ったグラフィックガウリのマジックソード。



キャラクターの魅力で多くのファンを持つマーベルランド。



画面を回すという発想に脱帽、キャメルトライ。

ベストアクション賞

順位	ゲーム名	メーカー名	得点
1	ファイナルファイト	カプコン	329
2	マジックソード	カプコン	86
3	マーベルランド	ナムコ	75
4	キャメルトライ	タイトー	46
5	コラムス	セガ	40
5	T.M.N.T.	コナミ	40
7	ボナンザブラザーズ	セガ	33
8	ムーンウォーカー	セガ	23
8	カダッシュ	タイトー	23
10	ダークシール	データイースト	22

※表内の得点は総得票数を1000に換算したものです。

アクションの豊富な1年だった

4位は、キャメルトライ。初めて見たときは、4位止まりになるようなゲームではなかった。画面が回ってしまう派手さ、タイムトライアルの面白さが、文句つけがたい。やっぱり出まわりの悪さが、この順位に追いやってしまったのであろう。

「私はちゃっくん転がしが好きだった！」（福岡県・北出淑美さん）

5位は、コラムス。セガのテトリスにつぐパズルアクションゲーム。さすがにテトリスを抜くことはできなかったが、安定した人気とインカムが順位に出たといえよう。

「第2のテトリスをねらって出されたゲームの中でも最高」（福岡県・広島正治君）

同票5位は、T.M.N.T.。キャラクターに魅力のあるアメコミアクションゲーム。音楽も演出もよく、アクションもすごく面白かったが、時間とともに上がる難易度と残機の少なさが、支持を受けにくかったと思われる。

7位はボナンザブラザーズ。一風変わったアクションゲーム。アイデアは、さすがによく、グラフィックも愛敬があり見ているだけで楽しくなりそうであった。だが画面を上下にわけたのが少し見づらかったようだ。

8位のゲームは2つある。ムーンウォーカーとカダッシュ。ムーンウォーカーは、ダンスという攻撃がすごく面白かったが、通常攻撃が弱くアクション性はあまり高くなかった。

カダッシュの方は、経験値という要素をアーケードで初めて用いたゲームであったが、市場への出回り方に問題があったようだ。演出などは家庭用のRPGに匹敵する完成度であった。

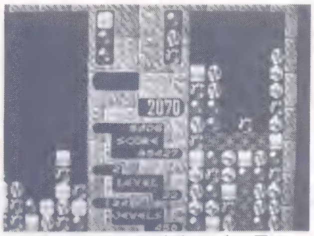
10位はダークシール。ファンタジー風のアクションで細かいアイデアはよくできていた。

11位以下は、ロッドランドやトリオザパンチなど、アクションゲームに始まって終わった1年だった。来年は、ファイナルファイトを超えるゲームが出ることを期待。

（からっき）



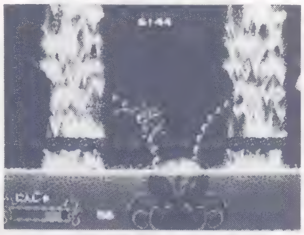
個性の強いアメコミキャラクターが特徴、T.M.N.T.。



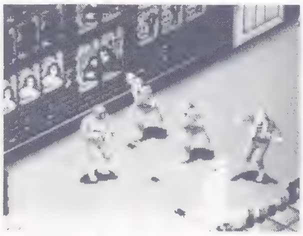
テトリスには及ばずも、広い層に支持されたコラムス。



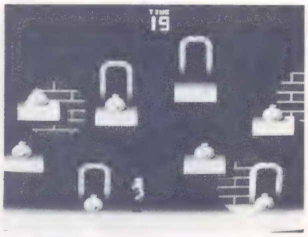
ダークシール。ファンタジーアクションとしての完成度は高い。



よく練られたゲーム展開など、演出面で評価の高いカダッシュ。



ダンス攻撃の爽快感は何とも言えない。ムーンウォーカー。



愛敬のあるキャラクターに注目が集まったボナンザブラザーズ。



コナミ・グラディウスⅢ。さすがって感じですな。

ベストVGM賞

実力！矩形波倶楽部

◆グラディウスⅢ◆

ベストVGM賞

順位	ゲーム名	メーカー名	得点
1	**グラディウスⅢ**	**コナミ**	**161**
2	パロディウスだ！	コナミ	155
3	ムーンウォーカー	セガ	58
4	ファイナルファイト	カプコン	46
5	マーベルランド	ナムコ	45
6	空牙	データイースト	41
7	バーニングフォース	ナムコ	39
8	ダークシール	データイースト	36
9	G-LOC	セガ	32
10	トライゴン	コナミ	31

※表内の得点は総得票数を1000に換算したものです。

コナミサウンド爆発

強し強しコナミ強し。なんと3位以下にダブルスコアの大差をつけて1・2フィニッシュー

それでは上から順に見ていこう。

1位のグラディウスⅢ。作曲者陣が「今までのコナミサウンドの色々な要素を詰めこんだ作品」と、いうだけあり、コナミファンにはたまらない作品だっただろう。ムズすぎたが。自力で全部聴きたかった。

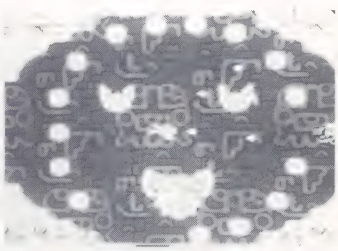
「さすがにコナミという感じ」(滋賀県・城尾俊彦君)

「こいつはおどろいた」(広島県・伊藤隆博君)

2位はパロディウスだ！

原作ともいえるMSX版パロディウスも、クラシックの名曲の数々をアレンジしたコトで話題になったが、こちらも負けじとアレンジの応酬。ゲームがパロならVGMもパロなワケ。

また、曲だけを聴いていても十分楽しい、なんて意見が目立ったのもなかなか面白い結果といえる。



パロディウスだ！アレンジだがセンスが見えるよね。

「ハイクオリティでなおかつおちゃめ」(東京都・金子亮一君)

「クラシックをアレンジしたアイディアの勝利！」(北海道・角田北洋君)

さて3位はセガのムーンウォーカー。…何と書いたらいいか…パロディウスだ！にも言えることだが、こーゆー原作がある場合、元々の曲自体が好きな人もいるだろうから、あんまりほかの曲と比べるコトができないんだよね…けど、これだけ人気があるということは、やっぱそれだけのものを感じた人が多いってコトだろうな。ウン。

「ビートイット聴くと調子が良くなるもんでつい…」(奈良県・吉田修次君)

4位はなんとファイナルファイト！なんといってもSE・音声の支持が強かったぞ。個人的にはデモ曲が好きなんだが、あんまりゲーセンじゃ聴けなかった。

「闘争本能をくすぐる男のVGM！」(京都府・泉正人君)

5位はナムコのマーベルランド。メインBGMはカントリーだが、なんとなく運動会をほーふっとさせた。軽快な曲がとてもよかった。

6位はデータイーストの空牙。男のゲーム、そして男の曲、熱いハードロックが支持を集めた。

7位はナムコのバーニングフォース。キャラクターは奮わなかったけど、VGMはホントによかった。いっぺん聴いてごらん。

8位はデータイーストのダークシール。「恐怖」という感情を表した曲であった。まさにゲームのBGM。

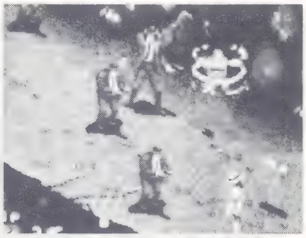
9位はセガのG-LOC。ランクセレクトの曲が人気を集めた。

10位はコナミのトライゴン。コナミなリズムと奇麗なメロディがよかった。

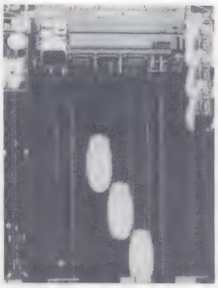
さて…来年はドコかな？



ファイナルファイト。SEがパワフル。



ムーンウォーカー。やはりこのビートがいいのだ。



空牙。ディストーションギターが熱い！



マーベルランド。曲数は少ないものの、クオリティは高し。

ゲーム音楽の可能性を伸ばして！

と、まあ今年のベスト10は以上の結果にまとまりましたっと。で、この原稿を書くさい、これらの曲を聴き直してみたが…以前から言われていることだが、既製のジャンルに沿った曲が多いんだよね。別に悪いことではないけど、SEなども含めてもっともっと面白い、新しい曲が出てきてもいいんじゃないかな？と思う。ま、あくまで個人的意見だが。

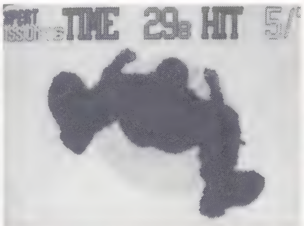
そんな意味も含めてミズバク大冒険がランクインされてないのは悲しかった。個人的意見だが。

どこのメーカーもサウンドに力をさいている今日、さて来年は？なんて予想も出来ない現実。決めるのはア・ナ・タ♡

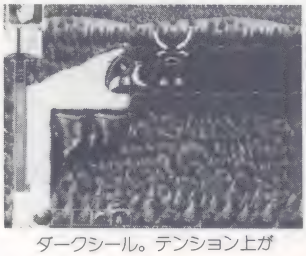
(武者良太)



トライゴン。エンディングのフンイキいーぞ！



G-LOC。LOCとロック…苦しい…。



ダークシール。テンション上がるぞ、この曲は。

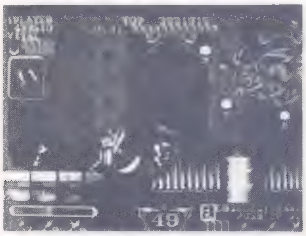


バーニングフォース。1日目の曲の人気が高かった。

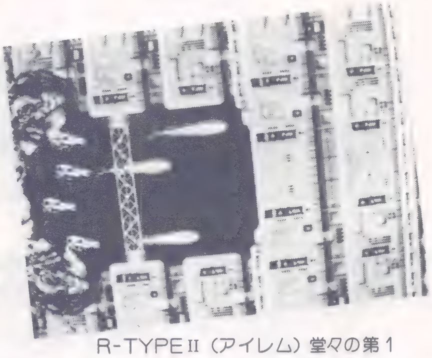
ベストグラフィック賞

今年最高の激戦部門

◆R-TYPEII◆



マジックソード(カプコン)
細部まで手の込んだグラフィック。



R-TYPEII(アイレム)堂々の第1位。

グラフィックの好みは多様化

2位の激しい追撃をからくもおさえて、今年のベストグラフィックはR-TYPEIIに決定だ。

「存在感がスゴイー」(神奈川県・元木広和君)

「あの重さに感動した」(東京都・坂口竜彦君)

などなど色をおさえた、重厚なグラフィックはかなりインパクトが強かったようだ。画面に心をひかれてプレイしたという読者の声もかなり多く、その素晴らしさがうかがえる。

2位はマジックソード。締め切り間際のラストスパートはすごいものを感じた。

「初めて見たとき細かくてびっくりした」(石川県・岡崎洋君)

「神秘的だ」(東京都・菅野秀昭君)

というような緻密さを称える意見が多かった。さすがCPシステム、といったところだ。背景もさることながらキャラクターも魅力あふれる点も忘れてはならないポイントだ。

3位はボナンザブラザーズ。CGであるのを逆手にとった独特のグラフィックは新鮮だった。

「シンプルイズベスト!!」(愛知県・中津邦人君)

「単純だけど好き」(埼玉県・山中辰也君)

凝りに凝ったリアルなグラフィックがもてはやされるなか、ボナンザの画面は変わりダネ的な感じ。完全に試みの勝利だ。

4位グラディウスIII。

「結晶面は感動モノ」(東京都・長谷川真二君)

結晶面の透明感の人気が高かったようだ。ほかにもシリーズ中最高の出来という意見も目立った。

5位はG-LOC。

とにかく背景のきれいさが素晴らしかった。各面それぞれ岩や水の美しさは息をのむほどだ。

「ナスカの地上絵にはものすごく感動してしまった」(神奈川県・鈴木満君)

背景に関する意見と同じくらいナスカの地上絵に対する意見が目をひいた。地上絵のおかげでかなり人気を高めたようだ。

グラフィックセンスが目立つアイレム

6位アイレム・エアデュエル。

まずデモ画面でド肝を抜かれた人も多いはず。

「グラフィックに見とれていていつもやられる」(静岡県・大長剛二君)

プレイ中もプレイヤーの心をとらえて注意力散漫にしてしまうほどのグラフィックだといえる。ほかにもやはり渋いという声が高かった。アイレムの特徴だろう。

7位パロディウスだ!

思わず吹き出してしまう愉快なグラフィック、派手な色使い。キャラクターや演出のインパクトも手伝っての7位。

「デザイナーの頭の中を見てみたい気がする」(神奈川県・中田一徳君)

というようにグラフィック自体だけでなくゲームの印象の強さもベスト10入りのポイントといえる。

8位マーベルランド。

「ジェットコースターには驚いた」(神奈川県・三橋貴宏君)

「まわるまわる」(栃木県・加賀裕一郎君)

回転機能を実に効果的に使っている点が票を集めたようだ。

9位ファイナルファイト。

「CPはすごい」(埼玉県・小林博明君)

ゲームの人気の高さにかくれてはいるがグラフィックも評価したいところだ。

10位ダークシール。

これまでのDECOの作品よりいくぶん明るめのグラフィックが目を引いた。

「ワイバーンなどボスキャラが大きい」(広島県・高山桂太君)

キャラクターが巨大といえるほど大きかったのも人気のポイントだろう。

今年はリアルタイプのグラフィックのR-TYPEIIが頂点を極めたが、2位以下は、きれいな色使いの派手なもの、単純さを押し出した新しい試みのものなど、いろいろな種類が入り乱れてのベスト10だった。来年はどのような方向に向かうか楽しみなところだ。

(芳賀美紅)

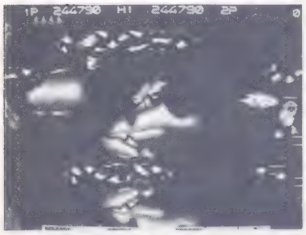
ベストグラフィック賞

順位	ゲーム名	メーカー名	得点
1	R-TYPEII	アイレム	91
2	マジックソード	カプコン	86
3	ボナンザブラザーズ	セガ	78
4	グラディウスIII	コナミ	75
5	G-LOC	セガ	67
6	アイレム・エアデュエル	アイレム	66
7	パロディウスだ!	コナミ	59
8	マーベルランド	ナムコ	51
9	ファイナルファイト	カプコン	43
10	ダークシール	データイースト	30

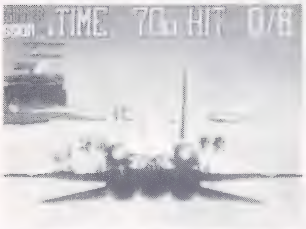
※表内の得点は総得票数を1000に換算したものです。



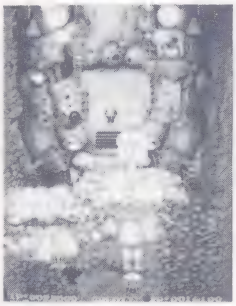
ボナンザブラザーズ(セガ)
つるっとした感じが新鮮。



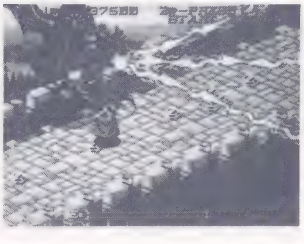
グラディウスIII(コナミ)
シリーズ中最高の出来との声も高い。



G-LOC(セガ)美しい空が印象的。



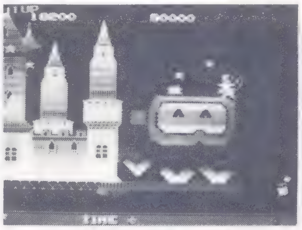
アイレム・エアデュエル(アイレム)
この重厚感を見よ。



ダークシール(データイースト)
大きなボスキャラは圧巻。



ファイナルファイト(カプコン)
さすがCPシステム。



マーベルランド(ナムコ)
回転機能とボーナス面がマル。

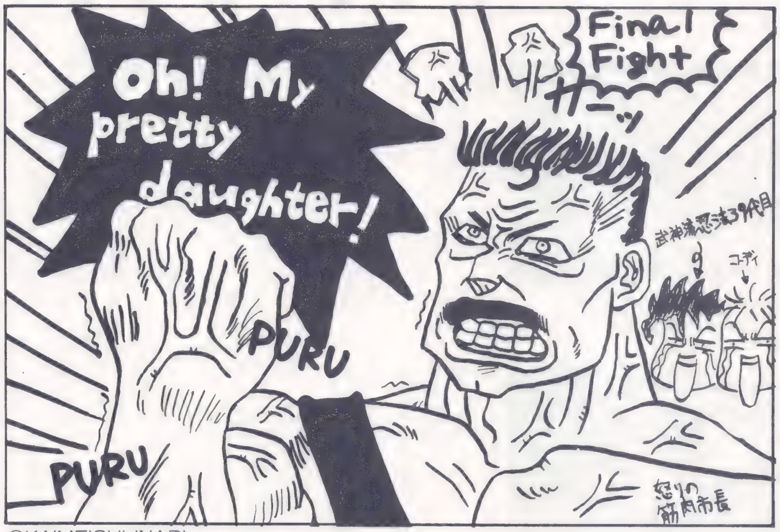


パロディウスだ!(コナミ)
にぎやかな色使いで人気。

ベストキャラクター'90

1位 マイク・ハガー

（ファイナルファイト／CAPCOM）263票



©KAIMEISHI-INARI

2位 ガイ 144票

（ファイナルファイト／CAPCOM）

3位 ちちびんたリカ

（パロディウスだ!／Konami））86票



©konami

4位 パコ 76票

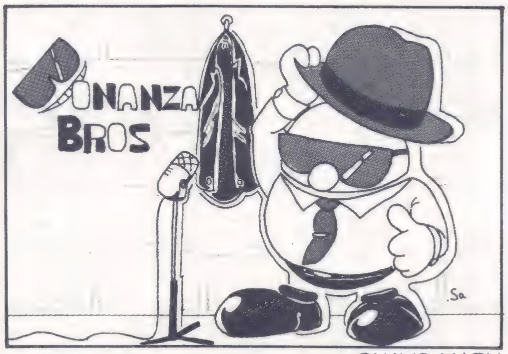
（マーベルランド／namco）



©POP-OFF

5位 ボナンザブラザーズ 65票

（ボナンザブラザーズ／SEGA）



©NAYO-MARU

6位 タコ 63票

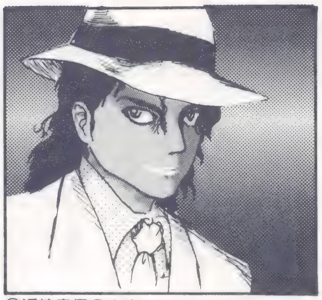
（パロディウスだ！／Konami）

7位 コーディー 54票

ファイナルファイト／CAPCOM）

8位 マイケル 51票

（ムーンウォーカー／SEGA）



©浜焼素保魚右往

同票8位 雑君保プ 51票

（キャメルトライ／TAITO）

10位 ペンギン 46票

（パロディウスだ！／Konami）

総評

さてさて、今年のベストキャラクターは……出た。

鬼に金棒市長に鉄パイプ、暴力と権力の化身マイクハガー堂々の人気第1位っ!!感想はコメントにゆずるとして、2位も同じくファイナルファイトからジャパニーズ忍者、ガイ。最後まで影に回った侠気が多くの共感を得たようだ。

ボナンザやパコといった正統派(?)のキャラが健闘しているほかは、やはりインパクトとかわいさでパロが強い！華麗なダンスと歌（叫び）でマイケルも8位につけている。ついに世界的スターと肩を並べてしまった雑君保プ。

……それにしても、今年のベストテンは男ばかりーの超汗くさい戦いとなってしまった。唯一の女性がクラブ女とは…。面白いからいいけれど。

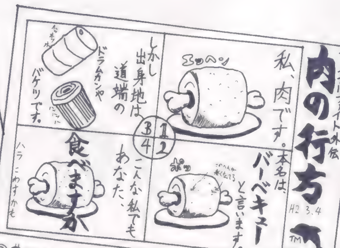
今年もたくさんのキャラクターがモニターに登場したけれど、1票もこないキャラが多い中で何人かのキャラクターはよく健闘していた。16位の源さんに続いてタフガイ、忍犬、ドラゴンレーザー、スクーター、ソドムなどはすでにゲームを飛び出して、キャラクターとしての印象を鮮烈に焼きつけていた、といえる。

（ベストキャラクターは投票者1人につき3票ずつ集計し、すべての票の合計3000票を母体とする票数に換算してあります。なお、ボナンザやタコ、T.M.N.T.などについては1人1人の票よりも「カメたち」といった票が多かったので、まとめて集団として集計してあります）〈栗原〉



©MARI KAWAMURA


©KURONEKO Factory



©$FIN

11位	44	天現寺ひろみ（B．フォース）
12位	38	ブラちら姉ちゃん（キャメルトライ）
13位	37	ビックバイパー（©Konami）
〃	37	魔法石（コラムス）
15位	36	カメたち（T.M.N.T.）
16位	34	田村源三（大工の源さん）
17位	31	タフガイ（トリオザパンチ）
〃	31	ハニーみかよ（パロディウスだ！）
19位	29	忍犬ポチ（シャドーダンサー）
20位	19	ウィザード（フレイア・エディルネ）（ダークシール）
〃	19	アマゾネス（サニーラ）（マジックソード）
22位	18	リット（ロッドランドの女の子）
〃	18	ドラゴンレーザー（トライゴン）
24位	17	ヒポポ（ミズバク大冒険）
25位	16	スクーター（エイリアンストーム）
26位	15	ポイズン（ファイナルファイト）
〃	15	トリプルコア（グラディウスIII）
〃	15	ナンシー（©タイトー）
〃	15	吟遊詩人（ホーク・ライガー）（ダークシール）
30位	14	モアイ（©コナミ）
〃	14	プリースト（カダッシュ）
32位	13	スノーブラザーズ（〃）
33位	12	ソドム（ファイナルファイト）
34位	11	青ボール（キャメルトライ）
〃	11	教子（バーニングフォース）
36位	10	ツインビー（パロディウスだ！）
〃	10	スウィーティー（マーベルランド）
〃	10	サイボーグ戦士（アウトゾーン）
〃	10	ちゃっくん（キャメルトライ）
40位	9	ジェシカ（ファイナルファイト）
〃	9	たろすけ団（球界道中記）
〃	9	R-9改（R-TYPE II）
43位	8	ひつじ（トリオザパンチ）
〃	8	猫面船（おまんにゃアチャコ）（パロディウスだ！）
〃	8	ダークナイト（ダークナイト）
〃	8	師匠（トリオザパンチ）
〃	8	シルフィー（マーベルランド）
48位	7	○○○ロボ（ふせじ）（ムーンウォーカー）
〃	7	R-37（ギガンデス自機）
〃	7	矢吹丈（あしたのジョー）
51位	6	シルフィー？（カプコンワールド）
〃	6	クリス-ヘルパー（NAM 1975）
〃	6	サラサ姫（カガッシュ）
〃	6	ナイト（カール・グレイストン）（ダークシール）
〃	6	犬（ファイナルファイト）

ひと言!

▼**ハガー、妻に なれ…**／2人でプレイしていて敵とやたら間違えた／タケコプター／筋肉わけてほしい／バカー…あ 違う／1位になってほしい／何も言えん／あばれんぼう市長／まいった／彼が市長なら町は平和になるだろう…。

▼**ガイ** 日本男子だねぇ…／理想の友／SFCではけずられるわエンディングでセリフはないわ…でも、なかなかしぶくてよい／同じ武術家として心ひかれるものがある。

▼**ちちびんたリカ** 大胆SEXY!／あの腰つきが…／ぐしゃ。

▼**パコ** かわいいようだがかっこいい／こっちを向くのがいい／しっぽがよい。

▼**ボナンザブラザーズ** ちなみに個人人気としては小さいほう（モボ）が上でした…／はげているのにクシを使うのがよい／俺でも描けるぞ!!／テカテカがいい／とにかくすごい連中だ。かっこいいなぁ。

▼**タコ** 見ているだけで笑える／オプションと見分けがつかない!

▼**コーディー** 使った／キャラクターが3人投票できるのはFFの3人を投票するためでしょう?／うまづら…。

▼**雑君保プ** おおっ!／うしろ姿に感動!／

▼**ギョワ～～～～!!**／体が回るとは…。

▼**ペンギン** のけぞった時のおなかがいいんだこいつ／ころんだダッカーがよい♡／初心者はつい選んでしまう悪魔。

▼**天現寺ひろみ** うーん…DECOファンにどつかれそう…／安産型でよい。

▼**ブラちらねーちゃん（しつこい）** 美人は正義ー／解説する姿がかわいい。

▼**源さん** 実は酒のみだったとは…／木づちに1票／はちまきとはらまき。

▼**タフガイ** 何がタフガイなのかわからないのがすごい／男は顔力だ／彼のように生きたい／コスプレが簡単だ。

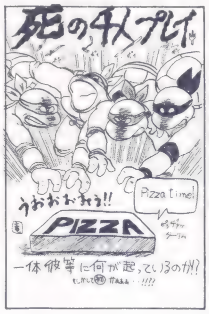
▼**忍犬** いぬだから／子犬がかわいい／あくまで主人につくすのがけなげ。

▼**ウイザード（ダークシール）** 歩かせると足が見えるのがやらしい。

▼**リット** 敵さんかわいそう…／しぐさがよろしい／15年後が楽しみ（あのな…㊥）。



©Dr.DOT



©RYO-KEN-SHI

▼**モアイ** 多芸な奴…／本当にふくらんだ。

▼**スノーブラザーズ** スピードアップをとった時の足!／ちょい～～～～ん。

▼**ひつじ** 呪われたほうが強い…／なぜひつじ!?／小羊…。

▼**師匠** すべてを見すかしたようなあの顔がすごい／「強くなったな」…に泣いた。

▼**犬** 彼なしに5面は語れない…／存在に5日間悩んだから／はげしい戦いの中に天使を見た。

▼**ハニーみかよ** 彼女を見て鼻血を出した女は私…。

▼**デンジャラスシードの自機** 使えないから。

▼**JUJU伝説** 似てると言われた。

▼**ちゃっくん** 秋の月に似ている／主役として復活!／メガブラスト…タイトー版パロディウス?／ういやつ。

▼**ホークライガー** 使える、このスナフキン（違う違う）／上向きの顔がこわい。

▼**究極のオセロの赤ん坊** …人間失格で悪かったな／かてん…。

▼**リザードマン** 色がおいしそう／浮いてる奴…／ハサミ取っちゃった。

▼**トライゴン** 意思のあるオプション!／2人の人間の間をうろうろするのが優柔不断な私に似ている…／お世話になりました。

▼**バルキュリア** 日本人なら空牙だろう!俺の友達は火星人だが空牙を好きだぞ。

▼**いで洋介** かっこいいから。

▼**パジトノフ** ナイスミドルだ!／手術成功おめでとう。

▼**トリオザパンチの声を出すキャラ全部** …「みゃーあ」「みゃーあ」 …うるせえ!!

▼**グラIIIのアイスキューブ百連弾** 憎さあまって…／ワーストキャラクター?／♬語りつくせぬ青春の日々ィ～♪

▼**コラムスの赤宝石** まっさきに消したくなりません?



©SHIKA-PUNCH

ベスト演出賞

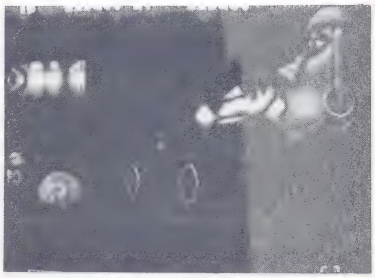
順位	ゲーム名	メーカー名	得点
1	パロディウスだ!	コナミ	141
2	ファイナルファイト	カプコン	137
3	カダッシュ	タイトー	54
4	トリオ・ザ・パンチ	データイースト	44
5	ギガンテス	イーストテクノロジー	40
6	マーベルランド	ナムコ	34
7	ムーンウォーカー	セ　ガ	33
8	マジックソード	カプコン	32
9	NAM-1975	エス・エヌ・ケイ	29
9	ボナンザブラザーズ	セ　ガ	29

※表内の得点は総得点数を1000に換算したものです。

ベスト演出賞

パロディーセンス爆発!

パロディウスだ!


パロディウスだ！（コナミ）
一般のことを考え、コンティニューをつけた。

ダントツの2作品

まずは、みごと演出賞を受賞した「パロディウスだー」。

2位のファイナルファイトに僅差にせまられながら、辛くも逃げ切ることができた。

今までに類を見ないタイプのゲームと言えるだろう。パロディーのゲームは今までにも多少あったが、自社で作った作品をパロディーにしたのは初めてで、それだけ自信があったと思われる。

実際、ゲーメスト大賞でも第2位にはいっており、コナミの底力を見せつけられた。


ファイナルファイト（カプコン）大きなキャラクターがスムーズに動き、多くの派手な技を繰り出す。それだけでもすごいことだ。

このパロディウスだーでは、それ自体で独自の世界を作り出してしまっており、単なるパロディーゲームとは言い難い存在となっている。特に人をバカにしたような敵のリアクションは笑いさえもさそってしまう。そういう所が演出賞に選ばれた理由だろうか。

「お笑いにかけての演出は右に出る者はいない。エンディングがすべてを語っている」（埼玉県・茂在忠雄君）「あのエンディングは歴史を変える」（神奈川県・大留健一君）

2位は「ファイナルファイト」。最近のカプコンの作品はほかのメーカーの作品に比べて演出が特にうまく、1位にはならなかったものの、ゲームに秘めたる底力は「パロディウスだー」に勝るとも劣らないものがある。

やはり、大きくて特徴のあるキャラクターをのびのびと動かし、ストーリー性を重視したことが票を集めた理由だろう。

「キャラクターパターンが多いところかねぇ」（岡山県・南川誠君）「エンディングのガイはとってもりっぱに思えた」（群馬県・井草敦君）「市長は個性のかたまり。パイルドライバーやかけ声もいい」（秋田県・三浦久幸君）

3位以降は票がかなり離れてしまったが、1馬身飛び出してみごと3位に輝いたのが「カダッシュ」だ。

近年にめずらしい、アクションRPGで、謎解きもあまりなく、すんなりと先に進め、要所要所でプレイヤーを感動させてくれた。曲もゲームとよく合っており、演出効果をより一層高めた。

「たいせつなものをありがとう……」（岩手県・丸田靖君）

この一言ですべてを語っている。感動に理由などいらない。

4位は「トリオ・ザ・パンチ」。このゲームはデコらしい演出をフルに使ったので、通の人は高い評価を示し、分からない人には、とことん面白さが分からなかったようだ。

4位という結果から見ると、ほとんどの人がデコらしさを理解しているようだ。

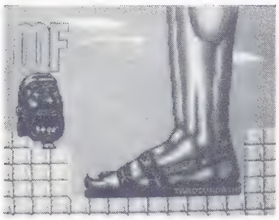
「こんな展開予想できるかー（笑）」（大阪府・長瀬雄君）

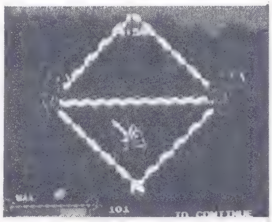
5位は「ギガンテス」。

基板の発売枚数が少ないにもかかわらずこの票数はまさに驚異である。それだけ、オープニングなどのシーンが衝撃的で、プレイヤーの心に深く残ったのだろう。

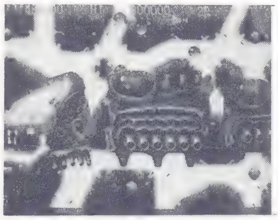
「メソポタミアの悪夢（笑）」（千葉県・村田寛君）

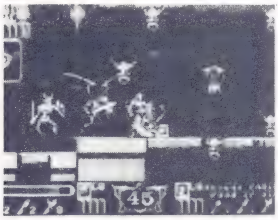
6位以下のゲームも、このゲームはこれで選ばれたのだなとすぐに分かる個性的なものばかりだ。

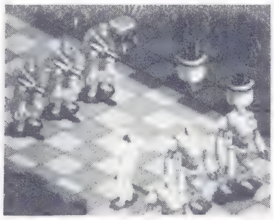

トリオ・ザ・パンチ（データイースト）ロケではすごろくだったのに…。


カダッシュ（タイトー）なつかしい、なあ、ロケでは3面しか無かった。


マーベルランド（ナムコ）「100円で遊園地で遊べるなんてすごい」というハガキもきていました。


ギガンテス（イーストテクノロジー）このゲームのチラシを見て栗さんが、「こいつあいい」とさけんだのは忘れない。


マジックソード（カプコン）実はものすごく緻密なグラフィックなのだ。


ムーンウォーカー（セガ）エンディングは感動する。まるでグ…。

同一メーカーによる独占はなかった

前年度はカプコン、ナムコ、タイトーの3社で1位から10位まで独占されてしまったが、今年はカプコン、セガを除けばすべて1メーカー、1ゲームと完全にばらけた。

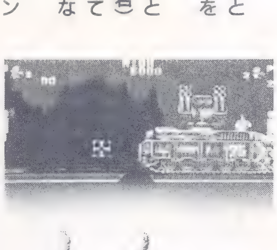
多分、各メーカー共に自社の作り方、見せ方（言いかえればクセである）がまとまってきて、プレイヤー側も自分の好みに合った演出をしてくれるメーカーに票を入れた結果だろう。

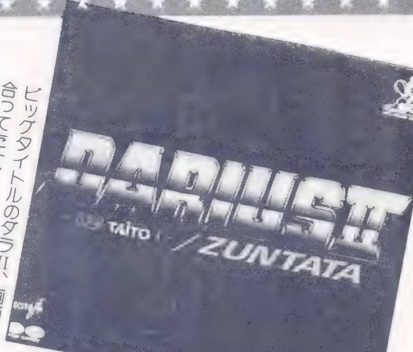
最後に、演出賞ほどゲームのインカムと順位がかけはなれている賞はまずないだろう。

これからどんどん大型ゲームが出て来るが、大画面の迫力などでごまかさずに、今まで通り知恵をしぼってプレイヤーをうならせるような凝った演出の作品を作ってほしい。

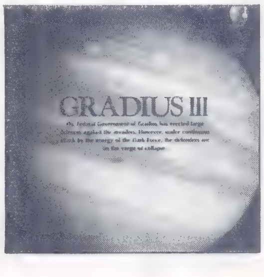
（バイオ）


ボナンザブラザーズ（セガ）ずっと止まっているとハエがきたり、先にクリアして相棒を待つ時髪を気にして鏡を見たり……、見ればみるほど細かい演出。


NAM−1975（エス・エヌ・ケイ）助っ人の女性の動きが妙に色っぽい。



ビッグタイトルのダラII、画面と合ってたナイスト。さすが！



あのドラマ編のおかげで、復活ステージを知った人多数！



サラウンドを使用した、気持ちいい音の定位がよかった。



10のVGMを集めた企画物。今年もやってほしーぞ。

ベストアルバム賞

なんと、とゆーか、やっぱり、とゆーか…サイトロン・ダライアスIIが第1位！

ナイトストライカーに注目！

輝ける第1位は圧倒的な支持で、サイトロンのダライアスIIに…？ちょ、ちょっとまって、これって去年のアルバムでしょ？　とゆー声が聞こえてきそうだが……。

去年のグラフィック賞じゃないけど、ほかが不調なのか、それともそれだけすごい作品なのか…と、考えてしまう。しかし前者は絶対考えられない以上…こういうのを「名盤」とゆーのだろう。おめでとう。

しかし支持の8割がナイトストライカーのほうを支持しているのには…うーん。

「ナイストがしぶい！しぶすぎる――！」（新潟県・鷹瀬誠君）

「CDがすりへるぐらいに聴いた」（神奈川県・常岡広行君）

2位はキングレコードのグラディウスIII。さすがはオリコン27位の実力。オリジナルのほかにも、アレンジVer.やドラマ編など、企画物としても充実していた1枚、当たり前の2位といえるだろう。

「だから好きなんだってば」（福島県・木町理也君）

「目覚ましに聴くCDはいつもこれです」（埼玉県・近藤瑞穂さん）

3位はキングレコードのパロディウスだ！　アレンジもなかなかの人気だけど、やっぱこれはオリジナル（とゆーのか？　やはり…）と、「ぶひー」からくるもんではないかと思うな⇧決定。

「トラック1つに1曲というのがよかった」（香川県・西原圭一君）

「つ・つ・剣の舞…」（愛知県・奥野耕太君）

一年の集大成高く評価

さて4位はあの、サイトロンのゲームミュージック・ベスト・オブ・ザ・イヤー。昨年の優良なVGMを1枚にまとめた完全な企画物。これだけの上位にくるとは予想だにしてなかったけど…うまくリスナーの心をつかんだ1枚だ。

「今年もやって！」（千葉県・浜崎考洋君）

5位はサイトロンのファイナルファイト。おなじみカプコンのファイナルファイト、1941、戦場の狼IIなどを収録した2枚組み。戦場の狼IIのドラムが熱いとのウワサ。

「ラヴァーンは最高だ」（北海道・吉川忍君）

6位はサイトロンのファイナルラップ2。これには鈴鹿GPのエンディングがちゃーんと入っているのがウレシイ。ゲームクリアしても一周聴けん。

あとはギャラクシアン3ってのも人気の秘密か。

7位はビクターのナムコ・ゲームサウンドエクスプレスVol.1、2。同じくベストVGM賞で7位だったバーニングフォースのアルバムだ。偶然とは恐ろしい。

8位はサイトロンのマーベルランド。GSMシリーズではトップだぞっと。

9位はキングレコードの交響詩グラディウスIII。賛否両論のアレンジだったが、人気はこのとーり。個人的にはすげー好き。

10位はサイトロンのエリア88。2面の曲が人気高し。でもリズムが…。

企画物も人気高い。うれしいぞ。

意外と企画を練った、と思われるタイトルが上がってきていたのが、意外でもあったしうれしくもあった。皆さん、ちゃんと聴いていますね。

ただ、なかには「2、3枚しか買っていないので僕には判断できない」なんて意見が…でもね、あなたにとってのベストなんだから、自信を持って「これ」と言ってほしかったな。別にベストじゃないならいーけどね。来年はよろしくね。

（武者良太）



2枚組なだけあって、たくさんのVGMが入っていた。



スペースオペラ的なギャラ3もよかったよね。



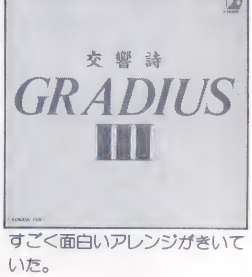
やはりナムコの曲も人気あるよね。



アレンジの人気が高し！



1500円でこれだけ曲数あるってのもめずらしいぞ。



すごく面白いアレンジがきいていた。

ベストアルバム賞

順位	アルバム名	メーカー名	得点
1	ダライアスII	ポニーキャニオン／サイトロン	249
2	グラディウスIII	キングレコード／コナミレーベル	100
3	パロディウスだ！	キングレコード／コナミレーベル	63
4	ゲームミュージックベストオブザイヤー	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	55
5	ファイナルファイト	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	47
6	ファイナルラップ2	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	36
7	ナムコゲームサウンドエクスプレス VOL.2	ビクター	33
8	マーベルランド	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	31
9	交響詩グラディウスIII	キングレコード／コナミレーベル	27
9	エリア88	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	27

※表内の得点は総得票数を1000に換算したものです。

ゲーメスト編集部特別賞

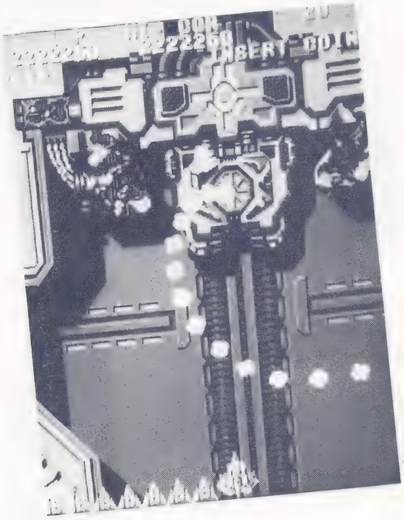
- キャメルトライ（タイトー）
- 雷電（セイブ開発）
- マジックソード（カプコン）
- カプコンワールド（カプコン）
- コラムス（セガ）

読者の評価は先ほどの通り

だが待て!!

見逃してはならない

ゲームはまだまだあるぞ！



雷電（セイブ開発）。
燃えさせていただきました。



キャメルトライ（タイトー）。発想がブッ飛んでいる。

読者が選んだ結果は先ほどの通り。誰もが予想したものもあれば、まったくの予想外の結果だったものもあったかもしれない。とにかく賞に選ばれたものは素晴らしいのである。

だが、選ばれなかったのが駄作だったのかといえばそうではないはず。なにか素晴らしいものがあるにもかかわらず埋もれてしまうのではもったいない。

そんなゲームを編集部で選び、評価したものを編集部特別賞として贈ることにした。

選ばれたゲームは以下の5ゲームである。

キャメルトライ（タイトー）

ゲーメスト大賞7位、アクション賞4位である。

今年ほど、内容が変わっているゲームが少ない年はなかった。普通のシューティング、○×に似ているゲームというのがほとんどである。

その点、キャメルトライはまったくゲームが変わっているのである。回転機能を使っているとはいえ、画面全体を360度回転させるゲームなんて今まではなかった。単に奇をてらうのではなく、ゲームとして成り立っているのがすごい。

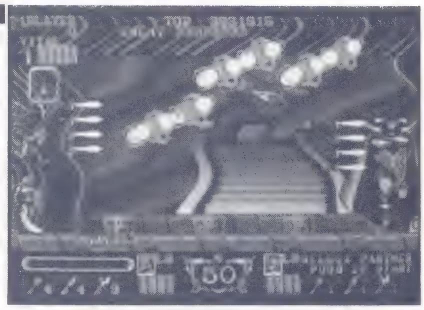
結果的に基板の出回りが少なくヒットには至らなかったが、このアイデアは高く評価したい。

雷電（セイブ開発）

ベストシューティング賞ではパロディウスだ！に続いての2位。

武器の種類は2種類しかなく、自機に対するアイデアというのは少ない。しかし、ツボは心得ておりムダがない。ボスキャラは2段階にわたる攻撃をするものがほとんどで、その2段階目というのがかなり強いのである。ボスに対してはアイデアを詰めこんだといった感じである。このこだわりというのは、開発者がシューティングが好きでないとここまでできないであろう。

縦スクロールシューティングでは、間違いなく今年1番のゲームだ。



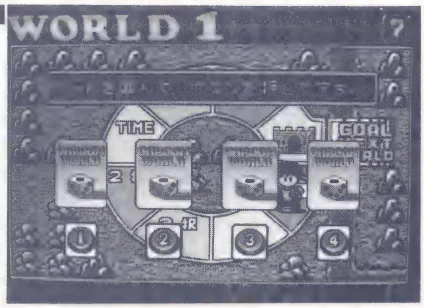
マジックソード（カプコン）。
カプコンらしさの出たゲーム。

マジックソード（カプコン）

ベストアクション賞では2位。グラフィック賞でも2位。演出賞8位。そして、ゲーメスト大賞では4位。こうしてみると、1番というのはないけど、幅広くランキングしている。

ゲームとしてみると、実によく練られている。仲間やアイテムも最初のうちはわかりにくいのだが、理解することによってうまくなっていく。面数が多く、ゲームシステムも細かいところがよくできている。

これらゲームとしての完成度を高く評価した。



カプコンワールド（カプコン）。
古くて新しい!?

カプコンワールド（カプコン）

読者アンケートでは10位以内に入ってきてはいない。

それまでもクイズゲームというジャンルはあったが、どちらかというと地味な存在で表舞台には出てこないジャンルではあった。

しかし、クイズゲームに「すごろく」の要素を待たせボスキャラなどを設定して普通のゲームっぽくなっている。ボスキャラも、知らない人でもなぜか笑えるものがあり、先を見たいという気にさせる。問題も変にマニアックでなく一般人でもわかるようなものばかりである。

クイズゲームという1つのジャンルを確立したという点を評価した。



コラムス（セガ）。今でもヒット中。

コラムス（セガ）

ゲーメスト大賞6位、アクション賞5位。票の入り方ではテトリスのパターンとよく似ている。

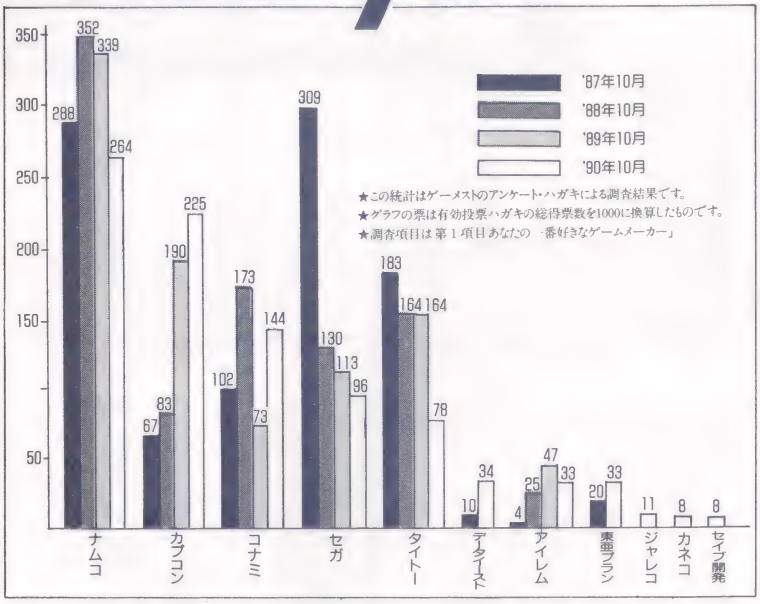
ゲームシステムもテトリスと共通しているため一般人ののみこみも早い。しかも、テトリスでは実力がモノを言うのに対して、コラムスは連鎖消しによって一発逆転の要素があり、それが偶然によって成り立つものなので一般人でも遊べる部分がある。

広く長期的にヒットした点を評価した。

（やまかわ悠理）

好きなゲームメーカー

ナムコ昨年に引き続き3年連続のトップ。ただし票は減少傾向。毎年票を伸ばし続けるカプコンがトップにせまる健闘の2位。



4回目となったゲーメスト大賞。好きなゲームメーカーの集計も4回目となって大きな動きを見せ始めてきた。

くずれたか?ナムコ神話

1位は3年連続でナムコ。しかし、票数自体は4年間で最も低く、ここにきてついにナムコ人気の牙城もくずれはじめてきたのだろうか。

ゲーム自体も、大賞ベスト10内にマーベルランドが1つだけだし、キャラクターの魅力もいまひとつだったようだ。昨年のワルキューレの伝説のような、1つだけでもパワーを持った作品が出ていれば…。

また、今年になってからの自社ロケーション(店のこと)も、何か今までと違った方向へ展開されているようで、そのやり方がゲームファンの心をひきつけるためというより、利益第一に傾斜し過ぎた店作りとなっているところが少々引っかかる。

もちろん企業であるからには、業績を上げ、利益を大きくして行くことは重要だ。というよりしなくてはならないことである。そうした店づくりの展開が一般客を大きく望める大都市の繁華街ならマイナス要因よりプラス要因のほうがずっと大きいだろう。

しかし、このような展開方法を全国的に、しかも画一的に展開するとすれば、地方の中小都市（実はこれが数的には大部分なのだ）の古くからのナムコファンから「裏切られた」という風な見方をされてしまう可能性が大きい。

これまでの膨大かつ強固なナムコファンを生み出した背景には、優秀な開発陣のパワーとキャロットを拠点に若いゲームプレイヤーとのふれあいを大切にしてきた営業の第一線の方々の長年の努力が存在している。

このことをぜひもう一度思い起こして、さらにビッグに、しかも心のふれ合いを大切にするヒューマンな企業として、私たちゲーマーの前に存在し続けてほしいのだ。

「来年に期待したい。ぼくは死ぬまでナムコファンだ!」（秋田県・三浦久幸君）

CP強しカプコン

2位は昨年に引き続きカプコン。

票の伸び方としては昨年ほどではないにしても、確実にゲームファンの心をとらえた票のようだ。

やはりCPシステムの力は大きく、しかも質量ともに一定のレベルを保っているのはさすがといったところか。

CPのすごいところは、システムが発表されたのが3年前であるにもかかわらず、今もって、ロケーションの最前線で動いているところだ。

作品数もCPだけで5作、しかも大賞受賞作のファイナルファイトをはじめ、マジックソード、1941といった広いジャンルにわたってのゲーム作りは難しかったと思う。

それらを見事に作り上げ、その上、カプコンワールドなど、クイズものも自社の今までのゲームキャラを使い、ファンにアピールするというようなことも忘れていない。

メーカーがゲームファンをただお金さえ払って行けばいいと見ているフシが多いなか、このようなカプコンの態度には好感が持てる。

あとは、CPがどこまで行くかが問題となるが、当分の間その地位はゆるぎそうにない。このままガンガン進んでほしい。

「燃えるゲームはみんなカプコンが出してくれた」（東京都・金子孝康君）

2年目の復活コナミ

3位は昨年の5位から見事に復活したコナミ。

票も倍以上の伸びとなった。

グラIII、パロディウスだ!といった、これぞコナミゲームといえるような作品が出たのが最大の理由だろう。

ただ、グラII1つだけで、好きなメーカーの2位を取った2年前からくらべると…。グラディウスのネームバリューも、少々落ちて来たのでは。まだまだコナミの底力はこんなものではないはずなので、今後のゲームにさらなる期待を持って待ちたい。

「シューティングゲームの王者コナミ!!これからも頑張って!」（東京都・新井基之君）

体感以外が健闘セガ

4位は昨年と同じくセガ。票数も少し下がっただけであまり変わりがない。

体感ゲームもG-LOCなどが出たし、コラムスやボナンザブラザーズなども決して不調ではなかったのだが、メーカー自体の人気はいまひとつだった。

テーブル用ゲームに少し力を入れはじめたようで、よくできたと思えるものが出たのはよかったのだが。

また体感のほうも、R-360という究極ともいえるものが出たし、次に期待といったところか（しかし、R-360は一般のロケには入りにくそうだ）。

「R-360に期待!!」（東京都・永井健一君）

もっとがんばれタイトー

いきなり昨年の半分以下まで票が落ちてしまったのが5位のタイトー。

やはり、ダライアスクラスのゲームが出なかったのが最大の原因だろう。

出したゲームの数は多かったのだが、キャメルトライ、カダッシュぐらいしか印象に残るゲームがなかった。

今後はダライアス的な独特の味を持ったものをもっと出してほしいところではある。

「ダライアスIII、ナイトストライカーIIを出してくれ!!」（奈良県・山領忠幸君）

消えるメーカー!上がるメーカー

6位以下は、デコ、アイレム、東亜プラン、ジャレコ、カネコ、セイブ開発といったメーカーが並んでいる。

デコはゲーム的に、トリオ・ザ・パンチ、空牙、ダークシールといった、各ジャンル別になかなかよくできた作品を出していたのが大きい。

新たなデコのゲーム作りが進んでいるようだ。

「波にとらわれないでマイペースなところがいい」（静岡県・長嶋成樹君）

アイレムは少し落ちた。ゲームにいまひとつなものが多かったし、あまり本誌にも紹介記事など出なかったのも原因の1つだろう。

東亜プランとカネコは、さらに自社ブランドで多くのゲームを出すようになって、より多くの人の目にとまったということだろう。この2社はもともとタイトーの協力メーカーだったから、こうしたいソフトメーカーの独立もタイトー票が落ちた一因ではあると思う。

ジャレコは独自の味を持ったゲームが割と出た年だったし、ゲームの質も水準に達していた。ショーなどで見たゲームもなかなか期待できそうだ。

ロケを育てるのはプレイヤー

毎年のことだが、下位のメーカーは動きが激しい。ゲームのできが一番の問題となるのだからしかたないといえばそれまでか。

とにかく'91年はロケーションの変化というものが大きな動きを見せそうなので、プレイヤーもそれを見抜く目を持ってほしい。ロケを育てていくのはプレイヤーなのだから。

（C・C）

編集部座談会

■出席者
山河悠理
栗原桃郎
ずるずる
バイオ
カラキ
武者良太
芳賀美紅

■構成
石井ぜんじ

ファイナルファイトぶっちぎり！ オプション・シューティングも強し！ '90年間ベストゲームはこれだ！

カプコン、コナミ大健闘！

山河…この一年を振り返って、大手メーカーの不調が目立ちました。逆に言えば、カプコン、コナミが伸びたと言えます。

ゲームで見れば、シューティングのコナミ、アクションのカプコンという感じでしたね。もちろん、ファイナルファイトが大賞部門でぶっちぎりで、これは予想通りの結果です。

カラキ…ファイナルファイトは、プレイヤーが大きいのがとてもよかったです。初めのほうはかなり難しいけど、たまに抜けられることがあって、完全なハマリはないし。

栗原…私はかなり難しいと思いましたね。ファイナルファイト、雷電、マジックソードなど、難しくて面白さがわかるところまでいってないんですよ。個人的にはこんな感じだったのですが、客観的に見ると、難しくても面白いと感じさせるゲームが評価されているようです。ファイナルファイトもそこが評価されたんじゃないですか。

ぜんじ…ファイナルファイトは一年間を通じてとにかく強かったです。格闘ゲームは今後この作品を超えるものをつくるのは大変でしょう。

大賞の2位にはパロディウスだ！が入りました。3位はグラディウスIIIが入って、コナミのシューティングが2位、3位を占めましたね。

山河…コナミのオプションシューティングは本当に強い。コナミはこれからもシューティングを出していってもらいたいですね。

武者…グラディウスシリーズはもはやゲーム界の定番といった感じです。

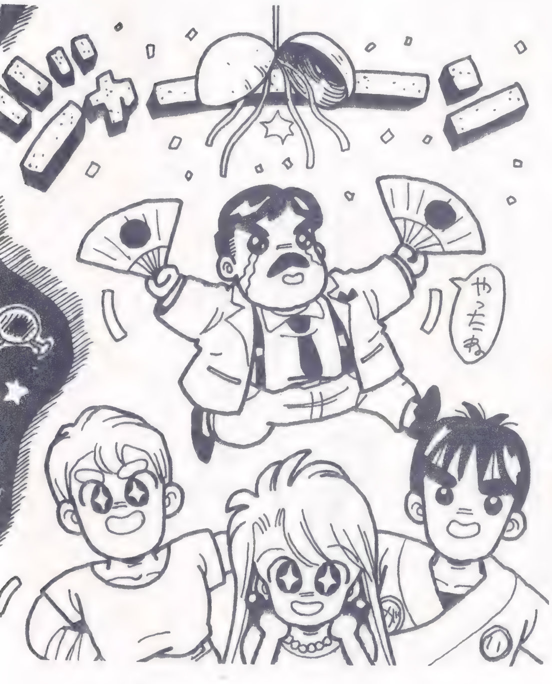
ぜんじ…グラディウスIIIを抑えてパロディウスだ！が入ったという点についてはどうですか。

美紅…パロディウスだ！はAUTOがついていて、グラディウスシリーズがうまくない人にとってはとっつきやすかったと思います。私もAUTOでやりましたから。また、パロディウスだ！はほかのグラディウスシリーズと雰囲気は違うけれど、とても美しいグラフィックだったと思います。

栗原…グラディウスIIIの難易度は私から見たら問題外と思いました。

ぜんじ…難しい点は認めますが、マニアにとっては、プレイヤーが考えたと思われるダンゴ虫のようなボスとか回転モアイとか、驚かせ、わくわくさせてくれたものは多かったんではないでしょうか。

山河…グラディウスIIIは難し過ぎるという問題はあったけど、これからもこのシリーズは作っていくしかないんじゃないですか。プレイヤーもそれを望んでいると思いますよ。



ベストグラフィックはアイレム

ぜんじ…ベストグラフィック賞にはR－TYPEIIが入りました。これも、本来ならもっと売れてよかったゲームだけれど、発売当初取材できなかったのがマニアの間の盛り上がりに水をさしましたね。

山河…意外という感じはしたけど、細かく描きこんでいるので読者はよく見ていると思いました。

美紅…R－TYPEIIもすごいけど、マジックソードのグラフィックもすごいですよ。あまりぜいたくに絵を使っているので、やっているとわからないけれど、よく見るとすごくきれいです。票も後半どんどん伸ばしてきたので、あと2～3日あればR－TYPEIIを抜いたかもしれませんね。

山河…ベストグラフィック賞では、3位のボナンザブラザーズと6位のアイレム・エアデュエルとに注目です。ボナンザは立体感がある、ポリゴン風の味のあるグラフィックが票を集めたと思います。

ぜんじ…ボナンザの犬なんてとても変ですからね。

武者…VGM賞はとうとうコナミが取りました。1位、2位ともぶっちぎりでしたから。結果的には6票の差でグラディウスIIIが1位になりました。

バイオ…グラディウスIIの時はニンジャウォーリアーズでVGM賞が取れませんでしたからね。

栗原…演出、キャラクター関係では、ほとんどパロディウスだ！とファイナルファイトが占めました。今年度のカプコンとコナミのパワーがそのまま票に表れました。

クイズものの新境地、カプコンワールド

ぜんじ…今年度の編集部特別賞はどの機種を選びましょうか。と

りあえず、マジックソード、雷電、コラムスは候補にあげてもよいと思いますが。

山河…雷電はこれぞシューティングというゲームですが、惜しくもベストシューティングを逃したので賞をあげたいですね。

栗原…雷電は、今までの東亜プランの縦シューティングにとても似過ぎているのが気にかかります。いろいろなアイデアを消化して、より面白くまとめたという点では評価できると思いますが。

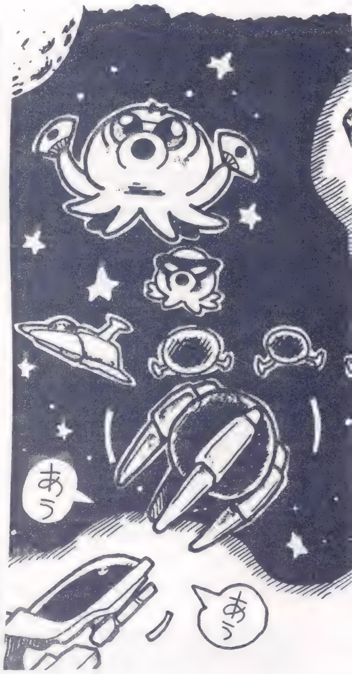
カラキ…どんな人でもとっつきやすく、人気が長続きしている点をもっと評価してもよいのではないでしょうか。

また、クイズものの新境地を開拓したという点で、カプコンワールドにも賞をあげたいと思います。

ぜんじ…カプコンワールドはすごろくの感覚で、いかにも先に進んでいくような感じだったのがよかったんじゃないでしょうか。学生にとても人気があったし。

ずるずる…半面、今年度の体感大型ものはあまりインパクトのあるものがなかったですね。根本的に数が少なかったですけど、G-LOCが中では健闘してますが、これも大ヒットには今一歩でした。

バイオ…'91年度は大型がだいぶ出てきそうなので、'91年に期待するしかなさそうですね。



ぜんじ…アイデアという点から見れば、タイトーのキャメルトライが断然光っていたと思いますが。

山河…アイデアはすごいね。ただ、人気が盛り上がった所とそうでない所と、偏ったのは確か。しかし、キャラクターにばかり目が行きがちなので、キャメルトライのアイデア、ゲーム性は評価しておきたいと思う。

今回は読者投票の結果によって大賞、部門賞を決め、特別賞、編集部特別賞を協議のうえ決定しました。編集部特別賞は、いろいろな意見が出ましたが、マーベルランド、エアバスター、カダッシュ、ダークシールなどは惜しくもはずれ、雷電、コラムス、マジックソード、カプコンワールド、キャメルトライの5機種が選ばれました。

今年度は大型がふるわず、カプコン、コナミなどのソフトメーカーの活躍が目立ちましたが、'91年こそ大手メーカーの巻き返しを期待しています。

読者の皆さんも、いつもハガキを出さない人でも、ゲーメスト大賞にだけはぜひ投票してください。もしかすると、メーカーのゲーム作りにあなたの一票がかかわっていくかもしれないのです。

総評

大手メーカー、どこに行く!? ソフトメーカー健闘の1年

石井ぜんじ

カプコン、コナミ健闘の'90年

'89年はテトリスがゲーム界に一大ブームを巻き起こした。'90年度はヒットゲームでテトリスを1位の座からひきずり降ろしたファイナルファイトが断トツの人気を維持している。

ファイナルファイトは'89年度のAMショーに出展された。この時は、不覚にもあまりマークしていなかったのだが、発売当初からやりこみ、結局クリアしてしまった。格闘ゲームはあまりやらないほうなのだが、あらゆる点であまりにも面白かったので、ついついハマってしまったのだ。私以外にも全国に同じような読者が多かったと思われる。

カプコンは、ほかにマジックソードという完成度の高いゲームも出している。今年度も'89年に続き、多少のムラはあったもののカプコンが健闘したと言えるだろう。

グラディウスⅢもブームを呼び、プレイヤーの間でもかなり話題になった。その中でも一番話題になったのは、難度の高さだろう。難しくてもすごそうに思えればよいか、初心者ができないゲームなんてもってのほかか、意見は分かれるところだ。パロディウスだーはまったく対照的に、とっつきやすさとパロディで人気を博した。

このように正反対の雰囲気を持つシューティングが同じコナミから出たのは興味深い。カプコンのキャラクターゲームに対し、コナミは横スクロールシューティングをヒットさせた。両社共、持ち味を出した1年だったと思う。

あえて狙うことはないのかもしれないが、今後はカプコンはコナミのシューティング（特に1発でやられてしまう、自機に耐久力のないタイプ）、コナミはカプコンのキャラクターゲームを研究すると、なかなか面白いゲームが出そうな気がする。

健闘したカプコン、コナミの両ソフトメーカーに比べると、大手といわれるナムコ、セガ、タイトーの3社は、正直いって寂しかった。ナムコでこれといって推せるゲームはマーベルランドのみで、ナムコはとにかくゲームを出す数が少なかった。セガはコラムスでインカムは稼いだものの、大型で目立ったものがなかったという感じ。やはりセガといえば大型・体感なのだから。タイトーのキャメルトライ、カダッシュもいいゲームだが小粒だった。ダライアス級のものを期待したかった。

大手メーカーの新たなる野望

あえて大手メーカーの不振の理由をあげると、一見突飛に聞こえるかもしれないが、テトリスのヒットが原因なのではなかろうか。

テトリスの大ヒットのおかげで、ゲームセンターには何年ぶりかで、人がたくさん戻ってくるようになったと思う。新しく入ってきた一般客がものすごく増えたわけだ。

すると、今までのゲームに慣れてきたプレイヤー用に作られたマニアゲームは一般客にはとっつきにくい。特に、都会ではその傾向は顕著に出る。都会は流行の最先端だからだ。

そこで、直営店を都心部に多く持つ大手メーカーが、インカムが特に稼げる都会型のゲームを作っていくのは当然の成り行きだったかもしれない。

セガのコラムスはその典型で、成功した例と言えると思う。また、ナムコはゲームセンターのターゲットを学生から完全に大人に切り換えた。マニアに育てられたキャロットは、もはやマニアの住む所ではなくなっている。

今年度のAMショーではゲームセンターに入りきらないほど大きいゲームも数多く出展された。大手メーカーは、ゲームセンターよりさらに別の次元の所を見つめているのかもしれない。

それに対し、ソフトメーカーは売った基板の枚数が勝負だ。都会にも、地方にもまんべんなく売らなければならない。ゲームの内容が学生向けになることもある。今年度は大手メーカーと、ソフトメーカーの方針の違いがはっきり出たと思う。

家庭用とゲーセンの新しい関係

では、大手メーカーは普通のゲーム（テーブルゲーム）をおろそかにしてよいのだろうか。都会の直営店だけに売れれば、インカムがとりあえず稼げるが、それだけでよいのだろうか。

ここで、意外にも家庭用のハードの存在がからんでくる。家庭用で学生が面白いと喜ぶゲームは、実はゲームセンターではマニアゲームと呼ばれるものに近いということだ。

スーパーファミコンを例にとれば一目瞭然、ファイナルファイト、グラディウスⅢといったものが人気を博している。ゲームセンターでマニアに評価されるゲームを作れば、家庭用でもさらに稼ぐことができるのだ。このことを考えれば、大手メーカーといえども、ゲームセンターのマニア向けゲームの開発にも力を入れる必要があると思うのだが…。

ともかく、ゲーセン大好き人間の私たちとしては、ゲームを愛している人のために、思い入れのあるゲーム作りを今後もしていってもらいたいと思う。ブームはいろいろあったが、その根本は本当にゲームが好きなゲームファンに支えられていると思うからだ。〝ゲーセンは不滅です〟ではないかもしれないが、まだまだゲーセンを大事に思っているファンは多いと思う。

'90年間ベストヒットゲーム100・勢揃い

1年間のヒットゲームベスト10を12カ月分合計したものがこの表。

ヒットゲームは「プレイヤー人気」と「インカム」の2部門に分けて集計している。それらの数値をトータルしたものが「年間ヒットゲームベスト100」なのだが、こちらの数値はトータルしたものを2で割っている。この数値は昨年の年間ヒットゲーム100とそのまま比較できるのでバックナンバーを持っている人は参考にしてもいいだろう。

テトリスを超えたか? ファイナルファイト

年間ヒットゲームNo.1はファイナルファイト。昨年のテトリスと比較するとポイントでわずかに及ばないとはいえ立派な数字だ。1回だけプレイヤー部門でパロディウスだ!に1位を奪われたものの、初登場した回以外はALL1位。まさに名作といえる。

No.2は昨年の覇者テトリス。ファイナルファイトという名作が現れなければ再び1位だっただけに恐ろしい。2年を通じてヒットするということは素晴らしいことだ。

No.3はコラムス。テトリスの人気を引き継いだという感が強いものの、発売された時期が春で集計期間が短かったことを考えれば大ヒットと言えるだろう。

No.4はスーパーモナコGP。インカム部門の数字がプレイヤー人気の倍になっている。決して派手ではないものの安定したヒットになってる。

No.5はパロディウスだ! グラディウスのシステムを踏襲していて、キャラクターなどのかわいさなども手伝って広い層にヒットした。その点、No.6のグラディウスIIIは難度の高さも手伝ってあまり広い層には受け入れられなかったようだ。しかし、集計店はゲーメストのハイスコア掲載店。ハイスコアという点で注目度の高かったゲームだったので、プレイヤー人気はNo.4の位置につけパロディウスだ!を抑えている。

No.7は雷電。集計期間が短いにもかかわらずこの順位は見逃せないところだ。今年は強力な縦スクロールシューティングが出なかったこともあって、人気が集中した。

No.8はブロクシード。テトリス人気に便乗したものの、ルールはテトリスそのままなので、その点ではフラッシュポイントよりはるかにヒットした。

No.9はマジックソード。こちらも集計期間のハンデを乗り越えての順位は立派。

No.10はG-LOC。大型筐体としては2番目。アフターバーナーIIと比較すると爆発的なものはないものの安定した人気となっている。

ベスト10だけを見ると、セガのゲームが5つもランクインしている。これまた素晴らしいことであろう。

インカム部門ベスト10

('90年2月号～'91年1月号)

順位	ゲーム名	メーカー名	得点
1	ファイナルファイト	カプコン	6750
2	テトリス	セガ	4907
3	スーパーモナコGP	セガ	3754
4	コラムス	セガ	2995
5	パロディウスだ!	コナミ	1706
6	雷電	セイブ開発	1331
7	ブロクシード	セガ	1312
8	ファイナルラップ	ナムコ	1288
9	G-LOC	セガ	1258
10	グラディウスIII	コナミ	1241

プレイヤー人気部門ベスト10

('90年2月号～'91年1月号)

順位	ゲーム名	メーカー名	得点
1	ファイナルファイト	カプコン	6663
2	テトリス	セガ	4612
3	コラムス	セガ	3034
4	グラディウスIII	コナミ	2749
5	パロディウスだ!	コナミ	2511
6	スーパーモナコGP	セガ	1813
7	雷電	セイブ開発	1577
8	マジックソード	カプコン	1329
9	ブロクシード	セガ	1303
10	カプコンワールド	カプコン	1191

1990年2月号～1991年1月号(調査期間ー'89年11月～'90年10月)

年間ヒットゲームベスト100

順位	ゲーム名	得点	メーカー名	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	ファイナルファイト	6707	カプコン	51	チキチキボーイズ	311	カプコン
2	テトリス	4760	セガ	52	ミッドナイトレジスタンス	294	データイースト
3	コラムス	3015	セガ	53	あしたのジョー	289	タイトー
4	スーパーモナコGP	2784	セガ	54	チャンピオンレスラー	286	タイトー
5	パロディウスだ!	2109	コナミ	54	クラックス	286	アタリ/ナムコ
6	グラディウスIII	1995	コナミ	56	U.S.ネイビー	284	カプコン
7	雷電	1454	セイブ開発	57	ダークシール	280	データイースト
8	ブロクシード	1308	セガ	58	戦場の狼II	275	カプコン
9	マジックソード	1197	カプコン	59	エリア88	269	カプコン
10	G-LOC	1111	セガ	60	苦胃頭捕物帳	268	タイトー
11	カプコンワールド	1080	カプコン	61	スーパーバレーボール	260	ビデオシステム
12	スーパーフォーミュラ	1041	ビデオシステム	61	ウイニングラン	260	ナムコ
13	ファイナルラップ2	1005	ナムコ	63	ヴォルフィード	258	タイトー
14	ファイナルラップ	998	ナムコ	64	球界道中記	253	ナムコ
15	ダライアスII	954	タイトー	65	アウトゾーン	235	東亜プラン
16	ウイニングラン鈴鹿GP	861	ナムコ	66	パイプドリーム	227	ビデオシステム
17	R-TYPE II	834	アイレム	67	ナイトストライカー	219	タイトー
18	マーベルランド	820	ナムコ	68	タスクフォースハリアー	217	UPL
19	T.M.N.T.	784	コナミ	69	天地を喰らう	215	カプコン
20	1941	757	カプコン	70	エイリアンストーム	211	セガ
21	トライゴン	583	コナミ	71	クルードバスター	206	データイースト
22	WWFスーパースターズ	579	テクノスジャパン	72	クライムファイターズ	205	コナミ
23	クォース	576	コナミ	73	空牙	202	データイースト
24	ハテナ?の大冒険	573	カプコン	73	フォートラックス	202	ナムコ
25	MVP	560	セガ	75	ロッドランド	198	ジャレコ
26	ビーストバスターズ	536	エス・エヌ・ケイ	76	バイオレンスファイト	197	タイトー
27	NEO-GEO	529	エス・エヌ・ケイ	77	メジャータイトル	195	アイレム
28	ボナンザブラザーズ	522	セガ	78	エイリアンズ	187	コナミ
29	ワールドスタジアム'90	510	ナムコ	79	チェイスH.Q.	179	タイトー
30	ジャンボ尾崎スーパーマスターズ	505	セガ	80	ムスタング	175	UPL
31	ワールドカップ'90	489	テクモ	81	Xマルチプライ	168	アイレム
32	カダッシュ	485	タイトー	82	パワードリフト	164	セガ
33	大工の源さん	482	アイレム	83	ブロックアウト	162	テクノスジャパン
34	鮫!鮫!鮫!	447	東亜プラン	84	レーシングヒーロー	158	エス・エヌ・ケイ
35	アウトラン	441	セガ	85	フラッシュポイント	145	セガ
36	ラインオブファイヤー	432	セガ	86	ターボアウトラン	144	セガ
37	デンジャラスシード	405	ナムコ	87	琉球	142	セガ
38	クイズH.Q.	403	タイトー	88	ハードドライビング	135	アタリ
39	S.C.I.	401	タイトー	89	ニンジャコンバット	131	エス・エヌ・ケイ
40	WGP	400	タイトー	90	ワルキューレの伝説	123	ナムコ
41	ワールドスタジアム'89	388	ナムコ	91	ラフレーサー	122	セガ
42	キャメルトライ	378	タイトー	92	サンダーフォックス	121	タイトー
42	バーニングフォース	378	ナムコ	93	キャリバー50	119	セタ
44	コンバットライブス	361	テクノスジャパン	94	ゴールデンアックス	116	セガ
45	エアバスター	352	カネコ	95	グラディウスII	112	コナミ
46	ムーンウォーカー	339	セガ	96	エアインフェルノ	110	タイトー
47	ポンピングワールド	338	ミッチェル	97	ピストル大名の冒険	109	ナムコ
48	スノーブラザーズ	336	東亜プラン	98	シャドーダンサー	108	セガ
49	コラムスII	324	セガ	99	メガブラスト	107	タイトー
50	アイレムエアデュエル	314	アイレム	100	トリオ・ザ・パンチ	104	データイースト

注1) 本誌「ヒットゲームBEST10」欄において、毎月全国の約80店のゲームセンターからヒットゲームのアンケートをいただいております。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として計算。本票はその12カ月分('89年11月～'90年10月)の合計です。なお、この表では麻雀ゲームとピンボールは集計されておりません。

注2) プレイヤー人気部門とインカム部門に分けましたので、総得点は両部門を合計し2で割って計算し、ランキングしました。

注3) 毎月集計店数に変動(70～90店)があるので、100店分の得点に換算しなおしております。
なお、6月号では生票を掲載しましたが、「年間ベストヒットゲーム」ランキングに際して、正しく換算した票をもとに集計しています。

ファイナルラップのロングヒットが光る

10位以下を見るとファイナルラップの14位というのが光っている。昨年と比較しても数字をそんなに落としていない。つまり、安定した人気を続けているということだ。今ではファイナルラップ2に変わってしまっているが、13位という短期間のハンデをものともしてない順位なので人気はこのまま持続するだろう。

アウトランも35位と頑張っている。まだまだ若いものには負けられないといったところか。そのほか、上半期にヒットしたダライアスII、R-TYPEII、1941などの続編ものも20位以内に入っている。しかし、上半期に登場した割には伸び悩んだだろうか。

これらは、ゲームの質が高いこともあるがF1ブームに乗っている部分もあるだろう。それに対して、今年の野球ゲームはプロ野球がつまらないこともあって伸び悩んだのではないだろうか。

また、NEO-GEOシステムだが、今回の集計では本体自体とゲームをそれぞれ集計している(本体順位27位)。今年はこれは!といったものがなかった。だが、来年はどうなのだろうか? (山河)

アルファの純粋アクションゲーム

RAGUY

©ALPHA

ラギ

葉術を使いこなせ!



タイトル画面。

あのアルファが「ニンジャコンバット」の次に発売するアクションゲームが「ラギ」だ。

ラギの自然を守るのだ!

惑星ラギは昆虫人間（インセクタリアン）の住む、美しい星であった。しかし、数年前ほかの天体からダルマー族が来てからというもの、環境は破壊され、汚染の一途をたどっていった。

そうした中、1人の少年が立ち上がった。彼の名はブルー。ラギの格闘技・葉術の使い手である。彼はラギ王家の第2王女ファアを秘かに想っていた。そのファアが日に日に進む汚染によって、病の床に伏してしまったのだ。

行け!ブルー。ラギの自然を奪うダルマー族を倒すのだ。

投げるのだ!

主人公の攻撃方法を説明しよう。

葉術攻撃…Aボタンを押すと、葉っぱを地面にたたきつけます。この時に起こる風で、敵をひっくり返せる。直接たたくこともできるぞ。

投げ付け…ひっくり返った敵に接触すると敵を持ち上げ、投げることができるのだ。レバーを上にして投げると上撃ちもできるぞ。

蹴っとばし…敵の頭上に乗ると、敵を回すことができる。このときにAボタンかBボタンで敵を蹴とばすことができるのだ。

身長変化…Cボタンで、主人公の身長が変化する。スモールブルーは、ノーマルよりスピードが速く、遠くに飛べるのだが攻撃ができなくなる。状況によって使い分けるのだ。

（からっきい）



ダルマ野郎をやっつけろ。


ラストのベルの木。大きく揺らすのだ。



左にいるのが2P。自分の影分身。



ショップのイカス店員。カッコイー。

ギラギラしている、頭うねうねパズルゲーム

BLOCK PARADISE

©ALPHA

ブロックパラダイス

色を合わせろ1、2、3.

今回ネオ・ジオで発売されるパズルゲーム2つのうちの1つ。シューティングパズルゲームだ。

ナナメに並べろ!

2コ1組で落ちてくるブロックに弾を撃って落とし、サンディッシュ（画面一番下のお皿のようなもの）で受ける。同じ色のブロックがタテ・ヨコ・ナナメに3個以上並ぶと消えるのだ。

ブロックの消し方

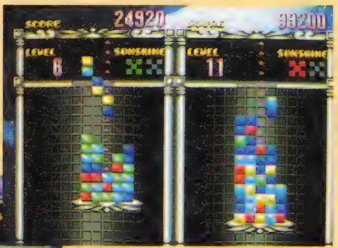
弾はサンディッシュの中央から発射される。1回目の発射で落下し、2回目以降はブロックの上下の色が反転するぞ。

弾をうまく発射し、タテ・ヨコ・ナナメ・サンシャイン（X字にそろえる）を作ってブロックを消すのだ。

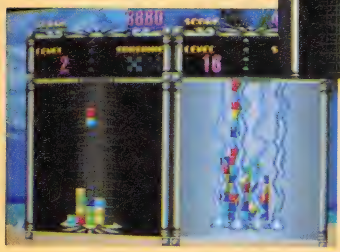
ブロックを取りそこなうと、サンディッシュが1ブロック分上昇する。しかし、ブロックを連鎖消滅させると下がる。

レベルが上がると、イジワルブロックが出現するぞ。イジワルブロックを消すとディッシュアップするるぞ。

（からっきい）



これがゲーム画面。どっかで見たことある?


おっと雷がスゲエぜ。

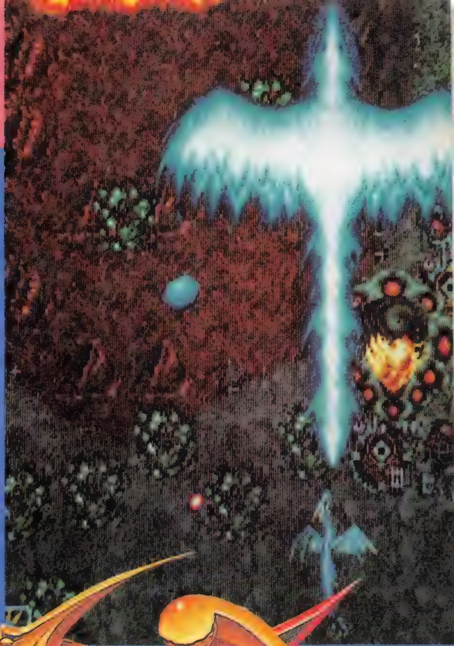


おっと背景がきれいだ。



メルヘンメイズもびっくりの高度感覚！
これは実際に見ていただくしかない。

世界を
荒廃から救うのは
一体何か？
謎と希望を秘めた
聖竜たちの戦いは
今——
伝説を超える!!





エリア4

さて年末最大の話題作、ドラゴンセイバーもこの号が出るころには全国に出回っていて読者のみんなもズコズコはまりまくっていることだろう。
今月は4面から白熱シーンを一気に紹介だ。このあたりから敵の攻撃も手ごたえを増してきて、熱い戦いになることは必至!! 化石面に続いての4面はコケ状の植物と原始生物におおわれた廃都だ。グラフィックの細かさに注目!!



見てるほうは気持ちいいがプレイヤーは地獄の高速スクロール！ 早いぞ。

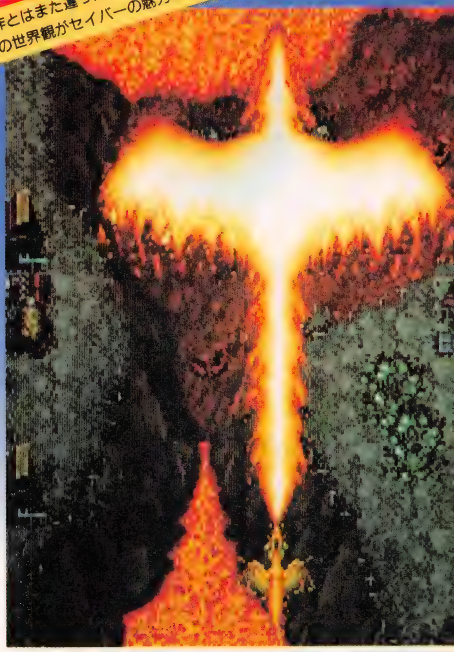


実は地形よりも砲台とシャッターが超ライバル！ パターン覚えてうちこめっ!!

CHECK 1
前作とはまた違った、未来世界＋ファンタジーの世界観がセイバーの魅力のひとつだ。

復活の竜神話 白熱!!

[illegible]——。美しかった世界は、[illegible]に汚染され、荒廃した[illegible]が横行していた。
[illegible]取り戻す日を夢見てモ[illegible]ラグーンはいた。そのかたわらには[illegible]・フィリアーネ。
「いつの日[illegible]の限り混沌は去りはしない」
[illegible]光をまとった姿が現れた。[illegible]の運命を賭けよう」そう[illegible]の瞬間、2人の戦士は[illegible]今ここに甦ったのだ。
[illegible]と困難の待つ世界へ[illegible]



CHECK 2
システムIIのグラフィック機能がうまく使われている。2面の火山の効果は大迫力!!



相変わらず氷河は寒そうである。氷のトゲに敵弾も思いっきり寒い。



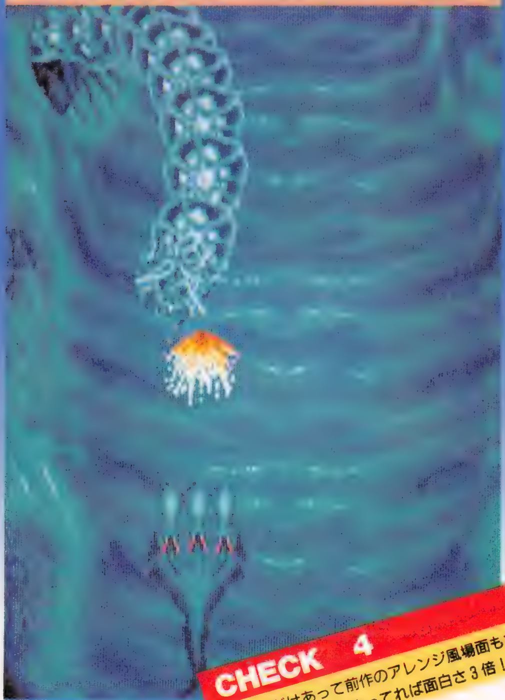
カメさんも氷をしょって再登場。憎まれっ子のドクロも健在だ（いらねー）。

エリア6

思わず「な、なつかしい」氷河面なのだ。左右の氷壁は容赦なく迫ってくるし太い氷柱は撃てばひっこむぞ。

ボスはかのグビラ風の氷龍が、よりひっこみ思案になって帰ってきている。ぶっとい雷で根性を叩き直してやろう

攻撃しようとすると左右の6つの壁穴からひっこんでいってしまう。スパークがパワーアップしていれば後ろにも攻撃できるぞ！



CHECK 4
続編だけあって前作のアレンジ風場面もちらほら。1作目をやってれば面白さ3倍！



高台に根をおろした4面ボス、人面樹。都市をおおった植物群の元凶はこいつなのか？枝をぐねぐねふり回してくるが、一番下にいれば当たることはない。

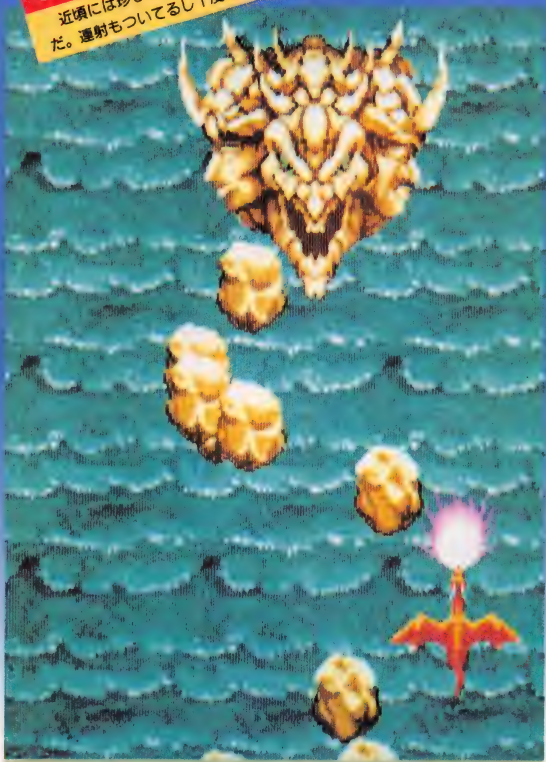


左にある花は近づくと鬼の肺活量で自機をずいずい吸い寄せるぞ。



このヘビ（ムカデ？）がけっこうかたい。トビトカゲの「さぁ、とぶぞー」というアクションがかわいいのだ。

CHECK 3
近頃には珍しい（?）バランスいい難易度だ。連射もついてるし1度はやらねば。



5面ボスは岩をはく顔！なめてかかると負けるぞ。

エリア5

人面樹を倒すと、上空から一気に渓谷へと突入する。スピード感いっぱいのレーシング面のはじまりだ。くねくねまがった渓谷の岩肌にあたっても死にはしないけど、スクロールにつぶされれば即〝ピギィ〜!!（ちなみに1Pと2Pで微妙に悲鳴が違うぞ!!）だしシャッターは行く手をはばむし砲台は弾まいてくるし、スパークをパワーアップさせていかないとぼこぼこにはまるので注意!!

渓谷をぬけると大海に出た。
なつかしい敵も出現！



DRAGON SABER



CHECK 5
前回にひき続いて登場の太陽神アーリア。世界に統一感を与えているのはこの人!!

エリア7



何かの胎内のような、巨大な船のような空洞の中を行く。目玉おやじが弾うってくる。



分裂する中ボスとの戦い！ いよいよ旅も終幕が近づいてきた。



7面ボスは、朽ち果てた巨大なドラゴン…はっきり言って、強い！ ノーマルショットでは打ち返されるぞ!!

エリア8



次元の裂け目のような回廊を抜け、最後の戦いの場へ…。2人を待つ試練と運命を知る者は誰なのか!?

CHECK 6
ドラスピといえば音楽！今回もめがてん氏が力入れているのでヘッドホン必携だ！

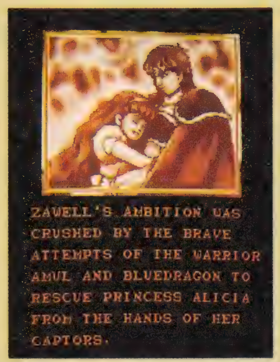
ドラゴンセイバー開発チームに4つの質問!!

○タイトル"ドラゴンセイバー"の由来を教えてください。
SABER（剣）とSAVIOUR（救世主）を合わせた意味なのです。

○特に意識した点は?
前作のイメージと、新しい要素とのバランスをとること、…あと気合弾やドラゴンチェンジなどの効果について。

○前作のようにライフ制ではなくなったのは何故ですか?
ライフ制で難しいよりは1ヒットで今のままのほうがよいと思ったので。

○プレイヤーへメッセージをどうぞ。
（企画から）
実際にこのゲームができるまでにゲーム2作分の労力が払われています。2作分楽しめるかどうかは別にして、シューティングゲームの苦手な人にも楽しんでもらえたら、と思っています。
百聞は一見にしかず!!
（サウンドから）
前作のイメージとの関係をどう残すかがポイントになりましたが、皆さんの想像と実際の曲との間にどの程度のギャップがあるかが心配です。どうでしょうか?
まずは聞いてくださいね！
（グラフィックから）
続編をやるとしたら別の世界観を作りたいと思っていましたが、差異をなるべく作らないようにもしてみたつもりです。可愛がってもらえるとうれしいです。



伝説のファンタジーシューティング、ドラゴンスピリット

これが攻略パターンだ！

ドラゴンセイバー

変身して特殊攻撃をぶちかませ!!

攻略：石井ぜんじ　図：ずるずる

ドラゴンセイバーは、ドラゴンスピリットと同じように、パターン性の強いゲームです。一見難しくても、パターンを覚えればどんどん進歩します。パターンといってもパズルゲームじゃないですから、それほど覚えるのが難しいわけじゃありません。ハマった所だけチェックしていってください。

ドラゴンの特徴をつかめ！

ほかのシューティングと同じように、自機（ドラゴン）の特徴をつかむことが攻略の第一歩です。

連射について

押しっ放しで連射できますが、ほとんどの場合、連射の速い人は直接ボタンをたたきまくったほうが速いと思います。ノーマルドラゴンで火力が最大の時は、押しっ放しでも威力が変わりません。

気合弾について

弾を撃たないと、気合がたまり、強力なショットを前方に撃つことができます。

普通のドラゴンは、気合をためると光の弾を発射します。それほど大きくないですが、貫通力があります。地形や、ボスの本体など、**通常弾が通り抜けないところも貫通するので**、有効に使ってください。

ファイヤードラゴン、アックスドラゴン、ブーメランドラゴン、スパークドラゴンについては、気合をためるととても強力な攻撃が出せるので、多用してください。**特にスパークドラゴンはほとんどため撃ちで使います。**画面上の敵をほぼ一掃できます。

地上弾について

地上弾は、ため撃ちなどはないので、撃って撃って撃ちまくりましょう。地上から空中に上がってくる敵やボスは、地上弾で先にダメージを与えることができます。

チェンジアイテムの使い方について

チェンジアイテムは、どのように取っていったほうがいいか、わかりやすく下の図ー1にまとめてみました。

AREA 1 ⇦

ノーマルドラゴン…チェンジアイテムは首が増えるものしかない。**火力も首も取れるだけ取って損はないだろう。**

AREA 2 ⇦

ノーマル⇩**ファイヤードラゴン⇩ノーマルドラゴン**…ボスの時だけは3つ首に戻す。

AREA 3 ⇦

ノーマル⇩**アックスドラゴン**

地形が複雑なので、斜めに飛ぶアックスドラゴンに換える。

AREA 4 ⇦

アックスドラゴン⇩**スパークドラゴン⇩アックスドラゴン**

カッタードラゴンから、画面上の空中のザコを一掃できるスパークドラゴンに換える。スパークドラゴンは攻撃力で劣るので、後半アックスドラゴンに換え、**ボスはアックスドラゴンで倒す。**

エリア攻略

AREA 1 水没都市

エリア1は、初めてゲームをやる人でもクリアが十分できる難度です。これといって問題ないでしょう。

それでもやられてしまう人は、パワーUPが確実にできているかチェックしてください。ファイヤーが最強になれば連射が遅くても大丈夫です。しかし、無理に撃ちに行って敵につっこまれるのに注意。逃げ腰で敵を残しても追いつめられることはないでしょう。

ボスの手前の所は、かなり耐久力を持った虫が来ます。この虫は堅いので、ファイヤーの段階が弱い時はかなりがんばって連射してください。



この虫はかなり堅い。3つ首ファイヤーで押しまくろう。

AREA 1 ボス アキラ

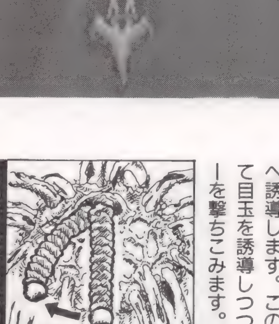
初めはバナラス(ふじつぼ)から弾を出してきます。そのあと、少ししてから目玉が出てきます。

バナラスは地上物なので、地上弾で撃ちます。**3つ首なら、バナラスが弾を出す前に3つのバナラスをすべて倒すことが可能です。**

しかし、バナラスを地上弾で撃っている時に弾を出されるとやられることが多い。そこで、怖い人は初めに1つだけバナラスを壊しておきます。そして、残りを弾の途切れた時を見はからって倒します。

さて、問題は目玉です。目玉は、じっとしていると画面の下まで伸びてきて、やられてしまいます。

目玉は、レバーを入れた方向に伸びてきます。だから、レバーを図のようにナナメ前方に入れて、目玉を前のほうへ誘導します。このようにして目玉を誘導しつつファイヤーを撃ちこみます。



斜め右上、左上に移動しすぐ戻る。これで目玉が誘導される。

図ー1



目玉は出てくるまでは地上弾でダメージを与えられる。

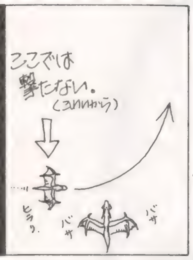


3つ首ファイヤー最強だと楽だ。

AREA 2 火山

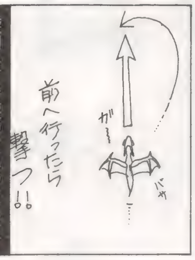
このエリアのポイントは2つ。まず1つは、でかい鳥Eテプラを、**ドラゴンの目の前で撃たない**ことです。

Eテプラは倒すと破片のようなものを出すので、画面の下のほうで早めに倒そうとすると破片にやられる可能性がとても高い。**いったんやりすごして、前のほうに行ったら撃ちましょう。**（図2、3）



ドラゴンの鼻先をEテプラがかすめる。この時は絶対撃っちゃだめ。（図ー2）

もう1つは、途中、地下から噴き上げてくる火柱のよけ方です。この火柱は、最も高く噴き上げた時に、当たります。



旋回して、戻っていったら攻撃する。（図ー3）

よくやられるパターンは、追いこまれる前に前へ出ようと、炎が噴かない時に早めに前へ出てしまい、でかい鳥に体当たりされてしまうパターン。ここは、画面の一番下には火がこないのです。**下で粘っていても追いつめられることはあり得ない**ので安心してください。

この2点に注意すれば、死ぬ可能性はずっと低くなるでしょう。

今度はステージの最初からチェックしていきましょう。

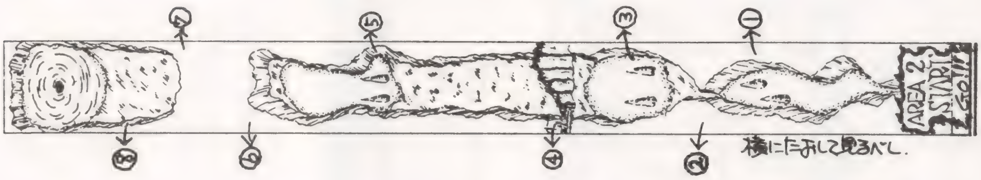
まず、前半でチェンジアイテムを取り、ファイヤードラゴンになります。以後、青を取ると3つ首ドラゴンに戻ってしまうので注意してください。

1 センチピード2匹

初めの難所センチピード。左が出てから右のセンチピードが出てくるので、出た時からすぐ撃っていれば2匹とも問題なく倒せる。ファイヤー3段階なら押しっ放しで十分。



センチピートを2匹残すとかなりやっかいだ。



2 Eテプラ2羽

ファイヤードラゴンを取ったあと、Eテプラが2羽来る。一番下まで来ないので、すぐ撃ってしまって問題ない。

5 センチピード2匹

今度は、2匹同時に出てくるので火を吐く前に両方倒すのはギリギリ。とりあえず片方だけ倒し、火を吐いたあとにもう1匹倒す。残しても大丈夫。復活の時は、左側にあるファイヤードラゴンのチェンジアイテムを忘れずに取る。



チェンジアイテムを取って、ファイヤードラゴンに変身だ。

3 センチピード2匹

1回めと同じ。ファイヤードラゴンで気合をためて撃つ。

6 Eテプラの同時2羽

これも画面の下まで来る。出た瞬間に撃つか、戻っていく所を撃つ。

4 火柱

Eテプラが火柱の時、3羽出てくる。いずれも画面の下のほうまで来るので、出現直後は絶対撃たない。上のほうに戻った所を倒す。火柱は、画面の右下のほうにいれば当たらない。右下にいると、3羽目のEテプラにも惑わされないので楽。

7 バイオモンスターとザコ

バイオモンスター(地上物)は数が多いので、画面の前のほうに出て地上弾を撃ちまくる。その後青を取って3つ首に戻す。



火柱は右下を抜ける。鳥はこの位置では絶対撃たないこと。

8 Eテプラ3羽

初めに1羽、少し間をおいて2羽来る。どちらも、ぐっとこらえて一番近寄ってきた時には倒さないようにする。



両方のボタンをたたきまくってバイオモンスターをできるだけ早く倒す。

AREA 2 ボス ヒッポカンパス

このボスは、弱点が頭で、体を撃つと炎のうろこが飛んできます。だから、**胴体は撃たないようにして頭を狙う**しかありません。もちろん、**できるだけ早く倒し、毎回同じパターンで倒す**ことが必要です。

それでは、くわしくパターンを説明していきます。

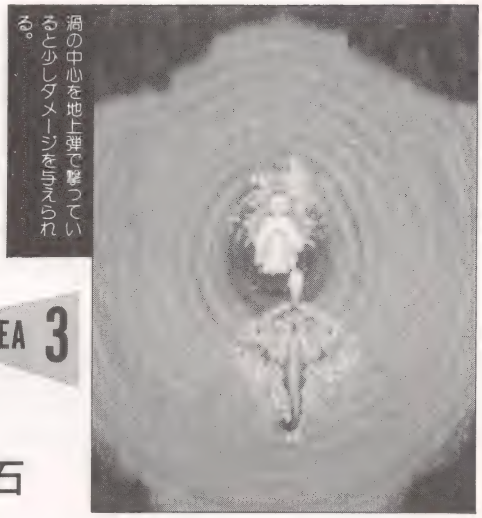
出現する時は、地上弾を撃てばダメージを与えられる。出現したら気合弾で1発撃ち、後ろを向くまでショットを連打する。（図ー4）

首が後ろを向き、直接当て



気合弾1発目。首が直接狙えなくなるまで撃ちまくる。

図ー4

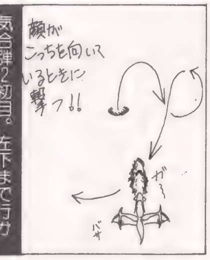


渦の中心を地上弾で撃っていると少しダメージを与えられる。

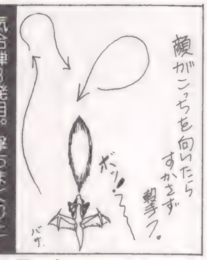
られなくなるので、この時は気合をためる。首が近づいてきたら気合弾を撃ち、左に動きながら頭部を連打。追いこまれても左下にいれば大丈夫（胴体から撃ち返し弾を出されたらダメ）。（図ー5）

また首が直接狙えないので気合をためておき、撃つ。ボスはもう虫の息。ひたすら連射してとどめをさす。（図ー6）

以上のように、直接頭に当てられない時に気合をためて、頭が撃てるようになったら気合弾10連射するようにします。これを3回繰り返せばよいわけです。



気合弾2初目。左下まで行かず、右に逃げてもよい。



気合弾3発目。撃ちまくりとどめをさせ！

図ー6

AREA 3 化石

この面は、特別に難しい所があります。最難関地帯は完全にパターン化してください。

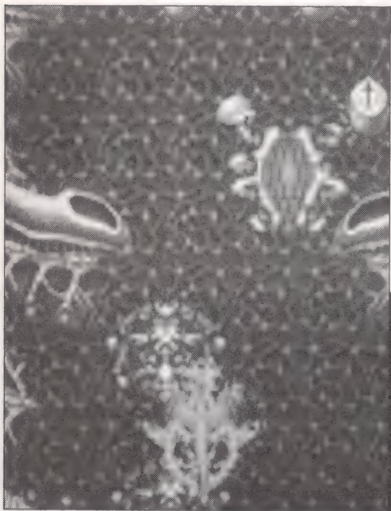
☆AREA3各部分のチェック！

1 アックスドラゴンへ

アックスドラゴンになるチェンジアイテムがあるので、必ず取る。移動する通路にぶつからないように。

2 ハガーの卵8個

ハガーのジェネレーターが8個ある。画面の前のほうへ出て、できるだけ早く壊す。



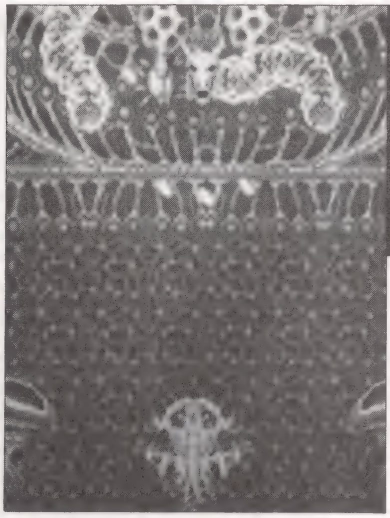
地上の卵を残すとハガーがでかくなって出てきて怖い。

3 竜のガイコツの穴6つ

竜が出たら、気合をためておいてカッターの気合弾で倒す。竜の破片には当たらない。穴の前に出れば竜は出ないので、画面の一番前にはりついていれば、竜は1匹も出ない。ここではザコは出てこないから安心。

4 巨大コウモリ4匹

2匹ずつ来る。反転して空中物になった時カッターの気合弾で倒す。



2回穴から竜が出たら、その穴の前に出てしまうとよい。

5 最難関地帯

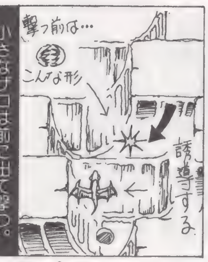
ここはとても難しい。図の通り、完璧パターンにすること。



壁が閉まるぎりぎりで、人魂を撃ち終わったら前に出る。

図ー7

図7…この壁は完全に閉まるが、早く前に出すぎると人魂にやられる。竜の穴から2匹目が出るが、この**2匹目を撃ちながら前に出ていく**ようにする。



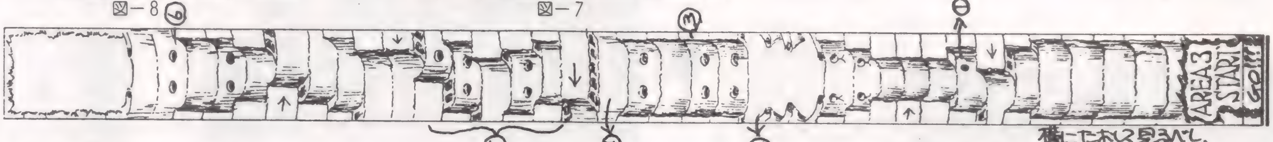
小さなザコは前に出て撃つ。人魂撃ちながら右へ逃げる。

図ー8

図8…骨ダンゴのような敵が誘導してくるので、左にひきよせて撃つ。小さなザコが弧を描いて飛んできたら**前に出て撃つ。**

ザコを撃ったらすぐ右上の壁のへこみに入り、ちょこちょこ左右に動きながら入魂を撃つ。

図7の直後にファイヤーとアックスドラゴンのアイテムがあるので復活の時は逃がさず取る。



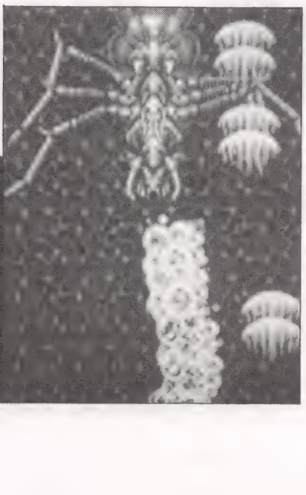
6 竜のガイコツ穴4つ＋人魂

竜のガイコツ穴が計4つあるが、この後に出てくる人魂のラッシュのほうが問題。最後の竜の穴2つから、2匹目の竜が出たら竜の穴より前に出る。そこで、できるだけまん中で、**左右に逃げないようにして人魂を撃つ。**横に逃げるとやられる。



人魂ラッシュは、正面から全部撃つつもりでやる。

AREA 3 ボス エイリアンキング



煙のような弾の、わずかな切れ目を見つけて左右に切り返す。

ボスが出てきたら、スクロールが止まらないうちに地上

にある卵を倒します。この時、**地上にあるボスの胴体を絶対壊さないこと。**壊してしまうとボスが発狂し、画面内を動き回ります。

1コインで来ると、ボスの耐久力がかなりあります。そこで、画面の右上にある卵は壊しに行かないで、その間にボスの本体をバリバリ撃ちまくります。後は弾の切れ目を逃さず切り返すだけです。

AREA 4 地葦

このエリアは、スパークドラゴンになって進みます。ひたすらため撃ちをしていれば、空中のザコに対してはほぼ無敵でしょう。

空中物に強いので、地上物は必ずしも全部撃つ必要はありません。**空中物をため撃ちしながら地上物の弾をよけることに専念しましょう。**

ボスには、面の最後のほうでアックスドラゴンに換えたほうが楽でしょう。

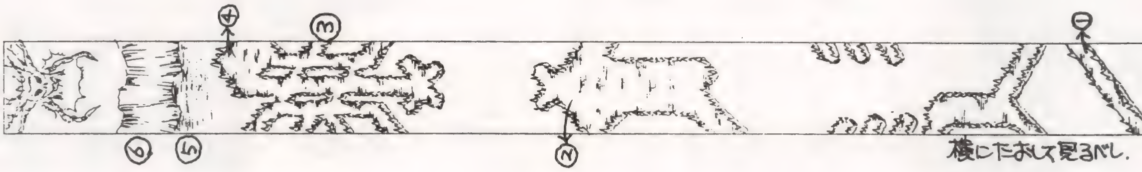
☆AREA4
各部分のチェック！

1 スパークドラゴンへ

よく見ると下のほうに鳥が飛んで来ているので、地上弾で空中物になる前に撃つ。そのあと、スパークドラゴンになるチェンジアイテムを取る。これで空中はほぼ無敵。

2 吸着花10本、花の砲台7つ

吸着花があまりに多いので、花の砲台を全部撃とうとするとはまることがある。無理しないで**右側に大きくよけ、スパークを使いながら地上物の弾だけをよけてもよい。**




花の砲台は全部撃たなくてもよい。吸いつかれたら撃てば離れる。

3 首のアイテム、バリア&スモール

画面のほぼまん中に青のアイテムがある。クモを撃ちに行くと首のアイテムを取らされてしまうことが多く、左に大きくかわしたほうが無難。

その直後、スモールかパワーを出すザコが出る。パワーウィングなら取り、スモールならよける。

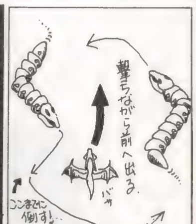

注意していても取らされてしまう青い首。

4 アックスドラゴンへ

アックスドラゴンのアイテムを取る。アックスドラゴンだとボス前のザコがきついが、ボスはスパークより楽。

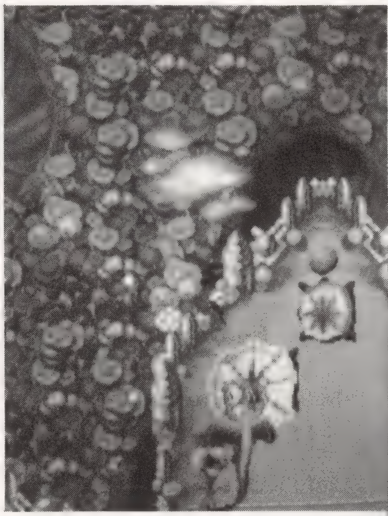
5 2匹の蛇

下から1匹、前から1匹蛇が大きく回るように出てくる。前から出てくる蛇に的を絞って撃ちこんで壊す。壊せなかったら、**右下へ逃げないで**左下へかわす。右下はつぶされる。



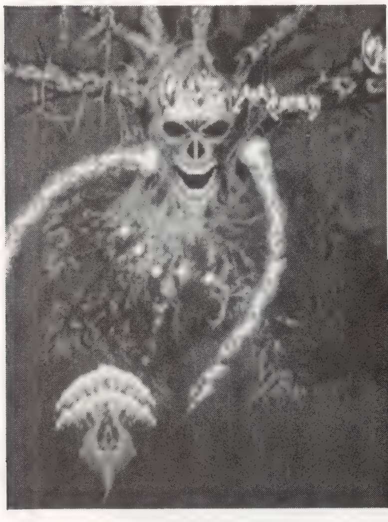
上から出てきた蛇に、右下に追いこまれると逃げられない。

図－9


忘れずにアックスドラゴンに換えておく。ボスが楽。

6 ザコのラッシュ

スパークでなく、アックスドラゴンだときつい。気合で1発撃ったら、あとは撃ちまくりながら、画面の両端に追いつめられないように弾の間をすり抜ける。画面の端に逃げるとはまる。


画面の一番下で、左右に動きながら気合をためて撃つ。

AREA 4 ボス 人面樹

ボスは2本の手を伸ばしてきますが、**画面の一番後ろにいれば当たりません。**一番後ろにへばりつきます。

ボスは口を開けた時以外、ダメージを与えられません。そこで、気合をためておいて**カッターの気合弾でダメージを与えます。**

同じ場所にいると、口から間隔の短い弾を吐いてきます。**同じ所にとどまらないように左右に動いてください。**

青いコウモリは、アックスなら一撃で倒せるので問題ないでしょう（スパークだと辛い）。


埼玉県 甲斐優二君

中古基板戦争!? 『宇宙堂の魂（戦士）は尊いか?』セール中!!

あ	アームド・F	タテ	日物	¥9,500
	ASO	タテ	SNK	¥9,500
	R-TYPE	ヨコ	アイレム	¥20,000
	アテナ	ヨコ	SNK	¥6,000
	アクトフェンサー	ヨコ	DECO	¥9,500
い	1942	タテ	カプコン	¥7,000
	1943	タテ	カプコン	¥13,000
	1943(改)	タテ	カプコン	¥15,000
	イメージファイト	タテ	アイレム	¥38,000
	E-SWAT(ROM)	ヨコ	SEGA	¥11,000
え	エキサイトサッカー	タテ	アルファ	¥4,000
	エクスターミネーション	タテ	タイトー	¥16,000
	SAR(P付)	タテ	SNK	¥26,000
	SRD	タテ	DECO	¥12,000
	A-JAX	タテ	コナミ	¥35,000
	Xマルチプライ	ヨコ	アイレム	¥38,000
	エキサイトアワー	タテ	テクノス	¥7,000
	エレベーターアクション	ヨコ	タイトー	¥6,000
か	カロリークンVSモグラニアン	タテ	SEGA	¥5,000
	火激	タテ	タイトー	¥12,000
	影の伝説	ヨコ	タイトー	¥9,500
	空手道	タテ	DECO	¥5,000
	ガンスモーク	タテ	カプコン	¥11,000
き	キングオブボクサー	タテ	W・P	¥3,000
	ギャリバン	タテ	日物	¥6,000
	ギガス(P付)	タテ	SEGA	¥7,000
	ギガンデス	ヨコ	E・T	¥18,000
	究極タイガー	タテ	タイトー	¥21,000
	ギャラガ	タテ	ナムコ	¥6,000
く	クラックス	ヨコ	アタリ	¥13,000
	クロスシューター	タテ	タイトー	¥9,500
	クォース	ヨコ	コナミ	¥18,000
	功里金団	ヨコ	タイトー	¥16,000
	グリーンベレー	ヨコ	コナミ	¥7,000
	クイズ捕物帳(ROM)	ヨコ	タイトー	¥9,000
け	源平討魔伝	ヨコ	ナムコ	¥22,000
こ	ゴールドメダリスト	ヨコ	SNK	¥9,500
	航空騎兵物語	タテ	SNK	¥15,000
	子連れ狼	ヨコ	日物	¥13,000
さ	ザ・ハスラー	タテ	コナミ	¥7,000
	サイドポケット	ヨコ	DECO	¥8,000
	サイドアーム	ヨコ	カプコン	¥12,000
	サンダークロス	ヨコ	コナミ	¥35,000
	ザインドスリーナー	ヨコ	テクノス	¥9,000
	西遊降魔録	ヨコ	テクノス	¥9,500
	最後の忍道	ヨコ	アイレム	¥38,000
	侍・日本一	タテ	タイトー	¥7,000
し	ジャングラー	タテ	コナミ	¥5,000
	地獄めぐり	ヨコ	タイトー	¥20,000
	シュートアウト	ヨコ	DECO	¥6,000
	四川省	ヨコ	アイレム	¥9,000
	シャドーダンサー	ヨコ	SEGA	¥60,000
	実力プロ野球	ヨコ	ジャレコ	¥30,000
	ジャイラス	タテ	コナミ	¥6,000
	出世大相撲	タテ	テクノス	¥6,000

す	スペースパイロット	タテ	コナミ	¥3,000
	スーパーライダー	タテ	タイトー	¥5,000
	スペースポジション	タテ	SEGA	¥6,000
	スペランカー	ヨコ	アイレム	¥6,000
	スーパーバレーボール	ヨコ	V・S	¥30,000
	スカイソルジャー	タテ	SNK	¥25,000
	スクランブルフォーメーション	タテ	タイトー	¥13,000
	スラップファイト	タテ	タイトー	¥10,000
	スタジアムヒーロー	ヨコ	DECO	¥8,000
	スチャラカ空中戦	ヨコ	DECO	¥7,000
	ストリートファイター(P付)	ヨコ	カプコン	¥45,000
せ	戦場の狼	タテ	カプコン	¥7,000
	センジョー	タテ	テクモ	¥6,000
	ゼロウイング	ヨコ	東亜	¥40,000
	セクションZ	ヨコ	カプコン	¥9,000
	ゼビウス	タテ	ナムコ	¥6,000
そ	ソニックブーム	タテ	セガ	¥33,000
	ソンソン	ヨコ	カプコン	¥6,000
た	タンクバスターズ	タテ	テクモ	¥5,000
	タイガーヘリ	タテ	タイトー	¥9,500
	脱獄	ヨコ	SNK	¥23,000
	XXミッション	タテ	UPL	¥12,000
	ダイナマイトリーグ	ヨコ	タイトー	¥33,000
	ダークシール	ヨコ	DECO	¥53,000
	W・ドラゴン	ヨコ	テクノス	¥18,000
	ダーウィン4078	タテ	DECO	¥9,000
	ダークミスト	タテ	タイトー	¥9,500
	タイムパイロット84	タテ	コナミ	¥6,000
	大列車強盗	ヨコ	コナミ	¥8,000
	武田信玄Ⓑ(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥7,000
ち	チャンピオンベースボール	ヨコ	アルファ	¥3,000
	チョップリフター	ヨコ	SEGA	¥8,000
	中華大仙	ヨコ	タイトー	¥9,500
て	天聖龍	ヨコ	ジャレコ	¥30,000
	テラフォース	ヨコ	日物	¥12,000
	デンジャラスシード	タテ	ナムコ	¥53,000
	〃 (ROM)	タテ	ナムコ	¥9,000
	天聖龍Ⓐ(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥9,000
と	トップローラー		ジャレコ	¥5,000
	トライアウト	タテ	DECO	¥5,000
	TONMA	ヨコ	アイレム	¥38,000
	虎への道	ヨコ	カプコン	¥16,000
	ドカベン	ヨコ	カプコン	¥8,000
	ドラゴンブリード	ヨコ	アイレム	¥38,000
	ドラゴンスピリット(ROM)	タテ	ナムコ	¥9,000
	どんどこどん(ROM)	ヨコ	タイトー	¥9,000
に	忍者くん	ヨコ	UPL	¥3,000
	忍者くん2	ヨコ	UPL	¥9,000
	忍者龍剣伝	ヨコ	テクモ	¥38,000
は	バトルクルーザー	ヨコ	シグマ	¥5,000
	バルガス	タテ	カプコン	¥6,000
	バトルフィールド(P無)	タテ	SNK	¥6,000
	バルバルークの伝説	タテ	エイブル	¥5,000
	ハードパンチャー	ヨコ	コナミ	¥45,000
	バスター	タテ	セザミ	¥7,000

	パドルマニア	タテ	SNK	¥9,500
	バーニングフォース(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
ひ	ビッグプロレス	タテ	テクノス	¥3,000
	飛翔鮫	タテ	タイトー	¥13,000
	ピンボールアクション(P付)	タテ	テクモ	¥8,000
	PIT&RUN	タテ	タイトー	¥6,000
	P-47Ⓐ(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥6,000
ふ	ブータン	タテ	コナミ	¥3,000
	フィールドコンバット	タテ	ジャレコ	¥5,000
	ファイティングファンタジー	ヨコ	DECO	¥30,000
	ファイアートラップ	タテ	DECO	¥6,000
	ブロックアウト	ヨコ	テクノス	¥25,000
	ファンタジーゾーン	ヨコ	SEGA	¥12,000
	フラッシュポイント(ROM)	ヨコ	SEGA	¥9,000
	ブロックシード(ROM)	ヨコ	SEGA	¥9,000
	ファイナルブロー(ROM)	ヨコ	タイトー	¥9,000
へ	ペンギン君ウォーズ	ヨコ	UPL	¥5,000
	ベイルート	ヨコ	SEGA	¥33,000
	ヘビーユニット	ヨコ	タイトー	¥14,000
	ヘルファイアー	ヨコ	タイトー	¥18,000
ま	マッドギア	タテ	カプコン	¥13,000
	魔魅伝説	ヨコ	ジャレコ	¥10,000
め	迷宮島	ヨコ	アイレム	¥7,000
	メガブラスト(ROM)	ヨコ	タイトー	¥9,000
も	モンスターレアⒷ(ROM)	ヨコ	SEGA	¥9,000
ら	ラストミッション	タテ	DECO	¥9,000
	ラビオレプス	ヨコ	V・S	¥22,000
	ラビリンスランナー	タテ	コナミ	¥15,000
り	リバレーション	タテ	DECO	¥3,000
	リベンジオブDOH	タテ	タイトー	¥9,000
	リングの王者	ヨコ	コナミ	¥22,000
れ	レインボーアイランド	ヨコ	タイトー	¥22,000
ろ	ロンパーズ(ROM)	タテ	ナムコ	¥9,000
	ロードオブキングⒶ(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥9,000
わ	ワンダーボーイ	ヨコ	SEGA	¥6,000
	ワールドコート(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥8,000
	ワースタ89(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
	ワースタ90(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥17,000
	ワースタ88→89(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥5,000

★ 麻雀 ★ 花札 ★

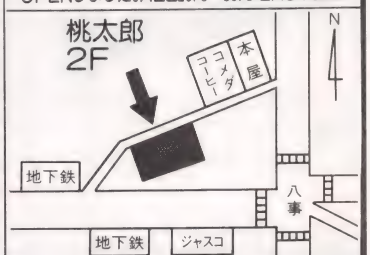
リアル麻雀	ヨコ	アルバ	¥3,000
麻雀狂時代	ヨコ	サンリツ	¥3,000
チャイニーズカジノ	ヨコ	V・S	¥5,000
お雀子館	ヨコ	V・S	¥5,000
お雀子クラブ	ヨコ	V・S	¥5,000
麻雀鹿鳴館	ヨコ	H・D	¥9,000
麻雀ビタミンC	ヨコ	H・D	¥9,000
麻雀個人教授	ヨコ	H・D	¥9,000
麻雀大霊界	ヨコ	ジャレコ	¥8,000
麻雀カメラ小僧	ヨコ	三木	¥9,000
麻雀学園	ヨコ	ユウガ	¥9,000
麻雀学園2	ヨコ	フェイス	¥10,000
アイドル麻雀	ヨコ	S・S	¥13,000
麻雀ファンクラブ	ヨコ	V・S	¥25,000
麻雀夏物語	ヨコ	V・S	¥27,000



美少女キネマ	ヨコ	サンリツ	¥5,000
まゆみ危機一発	ヨコ	サンリツ	¥5,000
S・リアルP1	ヨコ	セタ	¥3,000
S・リアルP2	ヨコ	セタ	¥9,000
麻雀遊戯	ヨコ	ビスコ	¥28,000
レモンエンジェル	ヨコ	H・D	¥33,000
キャンパスハンティング	ヨコ	ダイナックス	¥23,000
麻雀フライデー	ヨコ	ダイナックス	¥13,000
7次元の妖精	ヨコ	ダイナックス	¥38,000
麻雀デリンジャー	ヨコ	ダイナックス	¥15,000
華弥生	ヨコ	ダイナックス	¥6,000
〃 (BET)	ヨコ	ダイナックス	¥15,000
ロイヤルナイト	ヨコ	日物	¥3,000
ナイトギャル	ヨコ	日物	¥3,000
ナイトギャルサマー	ヨコ	日物	¥3,000
スウィートギャル	ヨコ	日物	¥3,000
クリスタルギャル2	ヨコ	日物	¥3,000
制覇	ヨコ	日物	¥5,000
家元	ヨコ	日物	¥5,000
ギャルの告白	ヨコ	日物	¥15,000
麻雀刺客	ヨコ	日物	¥13,000
Gメン89	ヨコ	日物	¥9,000
トリプルウォーズ	ヨコ	日物	¥15,000
ミス麻雀コンテスト	ヨコ	日物	¥18,000
パニックスタジアム	ヨコ	日物	¥30,000
レディーハンター	ヨコ	日物	¥28,000

麻雀パネル(新)	¥7,000
中間ハーネス1本	¥2,000

名古屋は八事の交差点ゲーセン桃太郎 OPENしました。ALL20円〜50円 EASY設定



★インストラクションカード・配線図・ディップスイッチ表しっかりついています。買取りもやっています!!



―― 91型モデル ――

キョーワインターナショナル(新品)
コントロールボックス(KIC'S-91)

Ⓐ ビデオ端子…………¥35,000
Ⓑ RGB21ピン対応…………¥29,000
Ⓒ Ⓐ,Ⓑ両方対応…………¥38,000

来店の方に一言！
突然いそがしくなる時があるので前日にTEL下さい

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社（創業24年）

宇 宙 堂

〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎ 052(916)1407

★ 受付時間 ★

平日 AM9:00〜PM11:00

どんどんリスト注文表を請求して下さい。(係員は暇をもてあましています。)

※リストと注文票請求は62円切手を3枚同封して当社迄送って下さい。

→私の知っている楽しいゲーセン←

◎名古屋は昭和区瑠璃通りのゴジラ屋 ◎春日井は出川のゲームセンターリサ

めざせ1コインクリア!! 牛も転がしゃ牛乳になる…!?

U.S.NAVY

ユー エス ネイビー

後半面(6～10ステージ)攻略編

文：なぜか正体バレバレのグラッチェむぎ太郎くん

STAGE 6

「攻撃目標は、最新鋭潜水艦だ!なお、やつの攻撃力などは不明である。十分に注意せよ」

最初のザコ編隊のあと、下に高速艇がいる。この面はところどころに、高速艇がいるので場所をチェックしておこう。

そのあとは、しばらく斜めから飛行機編隊が来る。ここでは、一番左で張りついていればいい。

海の切れ目になると、中型戦車が1台いる。ここも一番左で撃っていれば問題ない。

次のエネルギータンクを持っている敵は、出したら自然にエネルギーのほうから近づいてくるのを取るようにする(あせって取りに行くと出会い頭に激突するため)。ここを過ぎると、氷の洞窟へ入る。ちなみに、ちゃんと撃たないと当然入れませんよ。

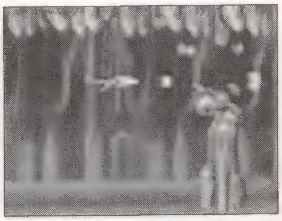
この中での注意点は、下にいる高速艇だ。こいつを逃がすとバーナーで攻撃されるぞ。

氷の洞窟の出口にくると例の高速艇が1隻と2面にいた中型ヘリコプターがいる。この種のヘリや中型機は、速攻で倒せば倒すほど出てきます。

そのあとしばらくザコ編隊が続き、また氷の洞窟に入る。

ここでは1回目のとほぼ同じ。ただし、上から氷の塊が落ちてくるトラップに気をつけること。よけ方は、ちょっと前へ出てすぐ左へさがるか、ある程度引きつけて一気に前へ出てしまう、の2通りがあります。

氷の出口は例によって中型ヘリコプターが待っている。

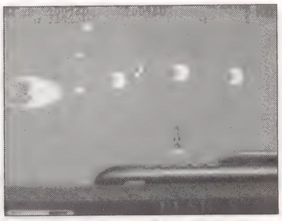


氷の破片に注意!

根気で勝負だ!
6面ボス・タイフーンIII

こいつは非常に耐久力があるので戦いが長びく。攻撃力自体はそんなでもないが、先端のロケット発射口にだけ注意して左下の端で地道にショットを当てよう。その先端のロケットはしばらく開かない。

口を開けたら、ちょっと撃ってすぐ真上へ逃げるようにしよう。間違っても弱点に接近しようなんて思わないほうがいい。



ミサイルが放射状に弾を撃つ。



高さはこの辺で。

STAGE 7

「敵爆撃隊が地中海に集結中のアメリカ編隊に向かって飛び立ったとの情報を入手した。ただちに緊急発進し、敵爆撃隊をたたき落とせ!」

ここは、下の地形が邪魔ください。1回目のパワーアップを持った敵は、下を先に倒してから上を倒すとカプセルが出たときに取りやすい。

地形が終わって斜め下にスクロールして、舞台は地上基地へ。格納庫を壊しつつ、滑走路の敵を撃って進む。

次は上昇、通称エリア88地帯へ。画面一番左にうろついている戦闘機は、縦軸を合わせると前へ出る性質がある。

続くは砲台地帯で、地形と地形の間にいる艇のバーナーには炎を出される前に倒すこと。

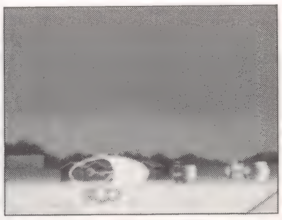
ここの反転してキリモミしながら帰って行く戦闘機は、反転したあと、ナパーム弾を落としていく。理想はこいつに反転させないこと。もし撃たれたら、画面下部にはいないように。

後ろから来る中型機は、機雷を撃ったあと、照準を出してその地点にミサイルを呼ぶ。

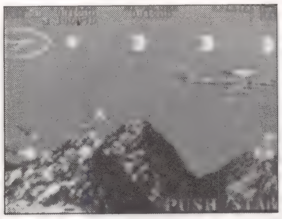
これも、画面一番左で大きく上下によければ大丈夫。



これくらいの位置に出せばアイテムを取りやすい。



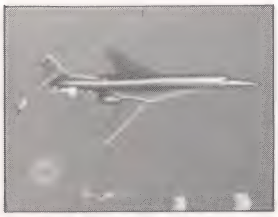
これよりエリ8地帯…。



下のほうにいるミサイルは少し引きつけてから上(または下)へ逃げる。

1面の強力バージョン
7面ボス・ブラックジャックII

型は1面のボスとまったく同じだけど、攻撃方法が違う。攻撃は中心からレーザー、両翼から誘導ミサイル。時々、照準が出てホーミングしてきて、つかまるとミサイルを1発撃ってくる。ボスのパーツをすべて破壊すると、クロスホーミングを撃ってくるが、この攻撃が嫌なら、部品をどれかひとつ残して、弱点を攻撃して倒してしまってもいいだろう。ただし、パーフェク

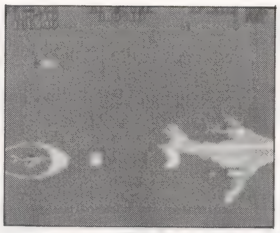


この照準につかまるとミサイルが1発飛んでくる。

トボーナスの分に入るのでそのつもりで。

STAGE 8

初めのほうのザコ編隊のあと、すぐに7面のナパーム機が来るので上のほうにいよう。



すべての部品を壊すと、この弾を出してくる。

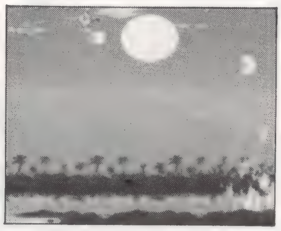
右上のほうへ斜めスクロールするときは、左下の画面中よりやや下あたりで撃っていれば安全だろう。

谷のようにへこんだ所はちょっと難しい。ここは地上の砲台を撃ったらすぐ上へ行って応戦しよう。また、ここと似た所がもう1カ所あるが、ここで後ろから来る奴が、出た直後に放射状に弾を出すということを覚えておこう。

その直後、ナパーム機のラッシュと中型戦車の混合攻撃は、ナパーム機最優先で攻撃しよう。



上に気をつけつつ下を逃がさないように。



こいつを逃がすと右下にあるようなナパームを落としてきます。

あせらなければただの鉄クズ！ 8面ボス・カール

まず、列車砲スレスレに飛びながら攻撃する。反転したら、画面の一番右に張りついて弱点を攻撃しよう。

ばらまき弾は、レバーをコンコンとはじくようにして小さく上下によけるようにする。

本体が突っこんできても、一番右にいれば当たらない。

時々ミサイルを4発撃ってくるが、これはミサイルとミサイルの間に入れる（シールドを張っていても大丈夫）ので落ちついてよく見ること。

弱点を壊すと、左からエネルギーカプセルを持った赤ヘリ部隊が来ます。出現後すぐ全滅させてしまうと、すぐにエネルギーも左へ流れて取れなくなってしまうので、引きつけてから壊すこと。

本体が現れたら、左へ回り込んで、レーザー砲台の所を攻撃します。その間に、左側のホーミングミサイル発射口をすべてつぶす。あとはレーザーのちょっと上(または下)で弱点を攻撃しつつ、右から撃ってくる中型ミサイルは左右の動きのみでよける。

時々ボスがラリッて、左に突っ込んでくる。このときは右へ回ってすぐ左へ戻ろう。



左右でよけるがよろし。



こいつがボスじゃないよ。

STAGE 9

「ラブー要塞のどこかに敵秘密基地への最大の進入地点があるらしいことがわかった。

ただちに発進し、敵秘密基地を見つけだせ」

初めのザコ編隊を倒すと、すぐ城塞が見える。ここのハッチから出てくるザコは0点ですよ、念のため…。

1つ目のハッチのすぐあとに速射砲があるのでライン合わせで、直線に撃たせる。

レーザー砲台は上下に伸縮

『U.S.NAVY』開発スタッフのコメント

なぜか分からないけどスタートした当初からいそがしかったですね(仕事がですよ…)。ところがみんなで計画して、遊びに行くとなると、この〝U.S.NAVY〟の開発メンバーは遊ぶ遊ぶ！きっと、いそがしいことからの唯一の逃避だったのでしょう。うちあげなんかも、とっても楽しかったですよね。

〜FUKUMOYAN〜

キャラクターをつくる分にはいいけど、プレイするのは超苦手です……シューティングゲームって！

〜OHAGI〜

2Pで仲間と楽しく撃ちまくってください。

P.S.……デモ画面のパイロットの顔をつくったのは、私です。ハンサムのつもりですが、どうカナ？

〜KYO〜

赤色の敵は必ず倒し、パワーアップカプセルを取ってください！（カプセルを取りに行くときは、くれぐれも他の敵に注意して下さい）あと、作戦指令画面で表示されている敵の弱点は、よくおぼえておきましょう。このゲームは、1Pだけでも楽しめますが、2Pで撃墜数を競いあってプレイするとか、助け合ってプレイすると、おもしろさも倍増するでしょう。

……この〝U.S.NAVY〟チームは、個性的なメンバーがそろっていたので、とても楽しかったです。

〜MASAKORO〜

開発者に人気があった、通常弾（ノーマルショット）は、青→緑→赤の順でした。やはり、赤色ショットで全面クリアしてこそ、真のアメリカ海軍と言えるのだ！ 〜KISABON〜

プレイヤーの3機は、どれも愛情込めて作られているので、とりあえずどれを選んでもいいのですが、クリアできなかった時、その機種を憎んではいけません。

☆敵の弾を、サッとよけてやっつけるとすごく愉快です。敵に当たって、やっつけても少しは愉快です。なお、敵に当たって自分だけやっつけられると、トイレに行きたくなった時なんかは、とてもいいです。

☆背景も楽しみましょう。世界各国をめぐった気分が味わえます。

☆敵キャラにも愛情はこもっています。すぐにやっつけるより、しばらく観察してみましょう。

☆最後のボスキャラは、とても愉快な〝ス※ース※※ル〟です。やっつけると、影のボスの〝レ※※ー※星〟が出るところなど、愉快でたまりません。一度ためしてみるといいでしょう。

☆ゲームをする前に、これらの♥ひみつ♥を考えてみるのも愉快です。〜MANBOU〜

〝U.S.NAVY〟の楽しみ方(2Pの場合)

敵が出てきてプレイヤーにアウトされるまでの間に、その敵の諸設定（製造年、性能、使用国など……）を言い合う……するど、あなたは立派なマニア、オタクになれるでしょう。

〜S.THING〜

食べられる前に食べろ！食わず嫌いだと悲惨な結末が……。食べて食べて食べまくれ！そのかわり御代は前払いで?

〜KURATA-N〜

一国の軍事力をも超える力を持つ〝死の商人組織ラブー〟その首領はいったい何者か？深夜に及ぶ会議の末、米国防省はひとつの結論に達した。そう、かつてあの廃墟の町で超戦士を待っていた女〝シルフィー〟。何が彼女を変えたのか!? 米国防省は彼女を悪の道から救うべくラブーの破滅を決意した!!そう、たった3人で……などと勝手に話を作ってのめり込んでください。

〜TANUKI〜

嫌いな武器（カプセル）でも、とにかく取ってパワーアップしよう。ノーマルショットは、A-6イントルーダーのプレシジョン(青)がパワーアップすると強いけど、個人的にはF-14トムキャットのワイド(赤)が好きだヨ！…ちなみに、〝GOOD PLAY ENDING DEMO〟を出したことのない、ゲームの下手な開発者です。

〜TOMI-YAN〜

おやじ(司令官)の言うことを、よく聞く！〜YOKOYAN〜

高得点を取るためには、まず出てくる敵を確実に倒し、パーフェクトをとること！1、3、5、10面は、比較的取りやすいはずなので、絶対に取ろう。隠しアイテムがいくつかあるので場所を探し出して取れる限り取ろう。あとはボスだが、弱点を必ず破壊し、クリアボーナスを絶対にいただこう！自信があるなら、武器を買わずに最後までいけば、お金は得点に換算されるぞ！

〜MEIJIN〜

トムキャットは〝赤〟、ホーネットは〝緑〟、イントルーダは〝青〟、これさえ覚えていればグー!!

〜A'S〜

とりあえず、どんな手段を使ってもよいですから、1コインクリアをしてください。そうすると、あなたの前には感動のエンディングが……!!今、時代は〝ネイビー〟だ!!〜WAKIO〜

〝U.S.NAVY〟では、とても楽しく仕事ができ、大変満足しています。じつは、しょうちゃん企画マンが、ヘビーメタルのテープを参考にと持ってきてくれたのですが私はメタルのとりこになってしまい、ステージも何曲かメタルっぽいのが入っています。その時にはチェーンを持ちつつ、ゲームをするように努めましょう。

一段と楽しく〝U.S.NAVY〟を楽しめると思います。ハハハ…。

〜CHA CHA〜

とりあえずコンティニューしてでも〝全面クリア〟し、敵の出現パターンを覚えこんでください。そうすると、比較的簡単に1コインクリアすることができるでしょう。

1コインクリアしてしまったら、各ステージでパーフェクトを狙ってみるとか、武器を買わずに戦うとか、隠しキャラを探すとかして、得点稼ぎをするのもいいでしょう。あと、プレイヤーによって戦いかたがかなり違ってくるので、いろいろなプレイヤーで1コインクリアを目指したりもしてください。

〜SHOCHAN〜

レーザー※星で、しぼう。あと少し、ゲーセンの人ランクをあげないで…。

〜POO〜

するが、これは自分の高さに合わせてくる。レーザー砲を伸ばしてしまうとホーミングミサイル発射口が見えてしまい、弾を撃たれるので気をつけよう（なお、反転前に倒せるのでなるべく強気で攻めていこう）。

次のドームは近よってはいけない（安全パターン）。

ちょうどここを中心として、反対側も似たようになっている。反転前にエネルギーカプセルがある。

もう一度反転してドームの上へ来たらこいつが自爆する。

ここが秘密の進入口だったのだ。下へ降りたらザコ編隊のあとで、エネルギーカプセルと武器チェンジがたくさん出る。武器は緑のままでいい。

橋へ来たら足を攻撃する。

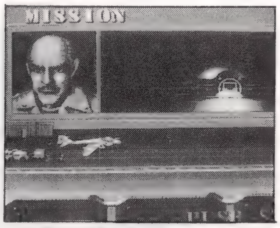
途中で中型戦車の乗った橋があるが、構わず橋の足のみ撃っていれば、中型戦車は落下のショック（？）で勝手に自爆してくれる。

途中で1回、後ろへ回り込むと、機雷をばらまく編隊がいるので絶対残さないように。こいつの機雷はホーミングするぞ。

そのあとの砲台＋ザコは後ろのほうで撃っていればいい。砲台は前へ前へと押していけば楽だろう。

中型戦車＋砲台は、砲台のついている台の足は弾が通るから（自機が通るとダメージ）ここから中型戦車を狙い撃ちしつつ、つぶされそうになってから一気に回りこめ。

弥七はなるべく画面左側で取るようにしよう。


ここは狙うより自爆が楽。

ショットパワーの特性

同じ武器でもプレイヤーによって違いがあります。

	SHOT ＼ PLAYER	F−14	F/A−18	A−6E
1	WIDE（赤）	一番幅が広くなる（強）	二番目に幅が広い（中）	幅が一番狭い（弱）
2	RAPIDE（緑）	破壊力が小さい（弱）	破壊力が大きい（強）	破壊力が中ぐらい（中）
3	PRECISION（青）	破壊力が小さい（弱）	破壊力が中ぐらい（中）	破壊力が大きい（強）

レベルアップについて

特定の敵（赤敵）を倒すと、POWカプセルが出ます。POWカプセルは、赤→青→緑の順に色が変わります。好きな色（ショット）に変わった時に取ると、そのショットが使えます。このPOWカプセルを取ると、色に関係なくパワーアップします。ただし、POWカプセルは、1コ取ってもパワーアップせず、一定数取らないとパワーアップしません。（右記参照）

ノーマルショットのレベル	必要な個数
LEVEL 1	0コ
LEVEL 2	2コ
LEVEL 3	8コ
LEVEL 4	15コ
LEVEL 5	23コ
LEVEL 6	31コ

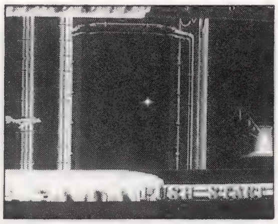
スペシャルウェポン値段表（後半面）

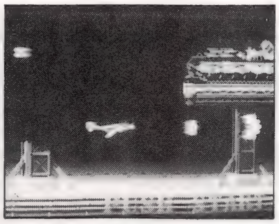
ラウンド ＼ 種類	スペシャルウェポン1（安）	スペシャルウェポン2（高）	TANK 1	TANK 2	SHIELD	SUPER SHIELD
6R	$30000	$35000	$35000	$40000	$40000	$50000
7R	$30000	$35000	$35000	$40000	$40000	$50000
8R	$35000	$40000	$40000	$45000	$45000	$55000
9R	$35000	$40000	$40000	$45000	$45000	$55000
10R	$40000	$45000	$45000	$50000	$50000	$60000

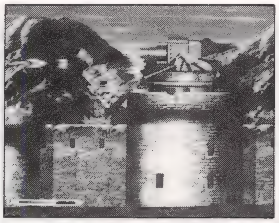
激弱!!お前本当にボスか!?
9面ボス・砲台

中心のツインレーザーを集中砲火。破壊後、上下の回転砲台を攻撃。この2基の回転砲台を残したまま弱点を攻撃すると発狂するぞ!!（でもそれでも弱いんだよなあ…）

2基の回転レーザーを倒してから弱点へ攻撃。もうパラパラとしか弾はこないはず。へ!?もう終わり?は〜、弱いのお…。


戦闘機を逃がすとこいつが…。


戦車がいても狙うのは足!!


砲台を伸ばしてはダメ。


赤いモビちゃん。そういえばサイドアームの2面のBGMはいいよな、うん。

STAGE 10

「緊急指令！ラブーはついに衛星軌道上より全世界に向けて強力なビーム攻撃を行う最終兵器を発射した。なんとしても衛星軌道上にのるまでに撃破せよ！」

敵は巨大なスペースシャトルだ。スタート直後、一番下でスーッと前に出る。

反転したら、砲台を速攻でつぶす。ワインダーするレーザー砲台は、ヒットアンドアウェイで。

武器チェンジは緑か青の好きなほうを取る。

あとは反転しつつジェットノズルをすべて破壊する。

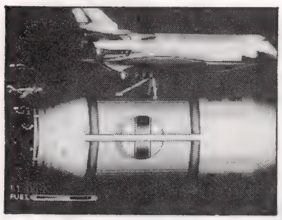
噴射も当然判定があるから画面の左はじでちゃんとよけること。

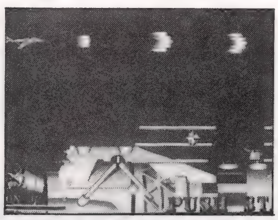
すべてのノズルをつぶすと前へスクロールが始まる。下にあったレーザーワインダーと同様に攻撃する。弥七は本体が一番高い位置に来たときに赤砲台をつぶせば安全に取れます。

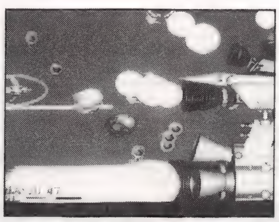
第2エンジンを壊したらすぐ下へ。ジェット噴射されるからだ。ノズルを3つとも壊したら、今度はシャトルが噴射するので同じくすぐ下へ。

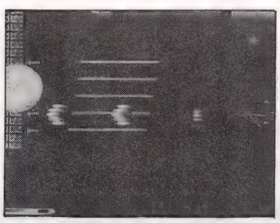
機雷を撃ちつつ、逃げを優先して攻撃しよう。

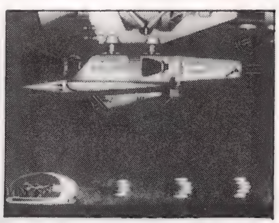
次はレーザーバラ撃ちとノズル噴射。レーザーとレーザ


ホラ、来るぞ来るぞ…。


このラインで弥七を出す。


前へ行ってはダメだよ。


撃っては逃げ、撃っては逃げ…。


「スーッ」とね。

隠れキャラ・その2

●6R・雪ダルマ

どこかの氷山の中にうまっているらしい。氷山の根元のほうも撃ってみよう。



●7R・タヌキ

「おやまあ、最近のタヌキは熱いところが好みなのかね」

噴火してても突っこんでみる価値はあるよ（ちょい左）。



●8R・旗モビ

エリア88のときも建物の後ろにいたよね。じゃあ…。



●9R・赤モビ

彼（?）はよく城壁で門番をしてるらしいよ…。



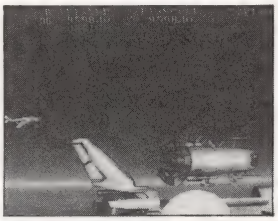


来た―、こいつがライバル。

ーの間でよける。実はこいつが最も強かったりして…。狙いはかなり甘いから落ちついてかかろう。

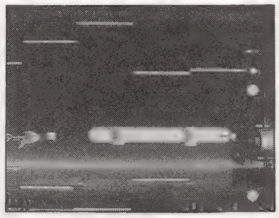
シャトルが爆発したら中から衛星が出現。ホーミングはよけようとしないで、すべて撃ちつくすつもりで押していこう。

次は翼を広げてレーザー＋太レーザー。ここはずっと弾を撃っていれば、キャラクターオーバーで処理速度が遅くなるから大丈夫だろう。

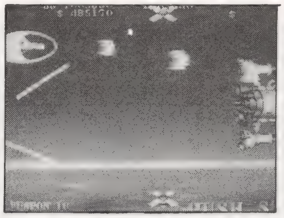


真のボス出現。

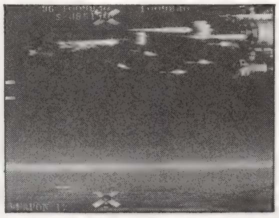
最終段階は、上下に反射板を置いて、屈折レーザーを時間差で出してくる。コツは、一番左でボスと一緒に動きながら反射レーザーがきたらフッと上へよける。またボスと同ラインで動き…のくり返し。慣れれば一番怖いのはホーミングミサイルなんですよ…。って、実は安地くさい所もあるけど、ふつうにやったほうが安全なのでありました…。



見た目より難しくない。



ここも「スーッ」とね。



この直後めでたくクリア。

おわりに

今回は一応目安を1コインクリアのみにしぼっての攻略でしたが、稼ぎたい人には超物足りない攻略だったかもしれません。

そこで、次号では超上手な人が、高得点用の攻略を書いてくれる予定だよ。

期待してまっとれや。ではまたエリア88みたいなゲームが登場したらお会いいたしましょう…。

平成3年1月10日 堂々OPEN!!

いまだかってない　こんな空間が欲しかった

||

創造空間 COMBO

業務用基板いろいろ 激安・メチャ安・超安!!

♡マニアのみんなもそうじゃない人もゲームが好きなら一度遊びにおいでよ!!♡

Oldゲームから Brand-newまで

アーケードゲーム専門店の決定版

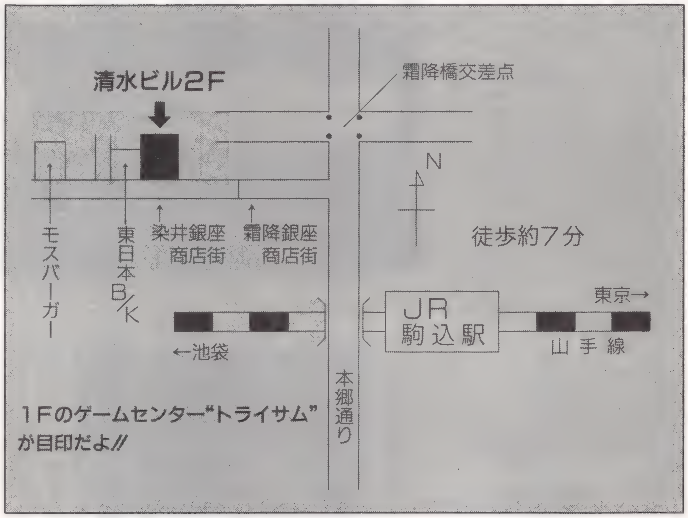
基板在庫豊富・懇切丁寧。とにかく基板が安い　特価基板いろいろたくさんあって迷っちゃう。でも大丈夫　親切価格でぶっ飛び!

めずらしい基板だってあるんだから友達に自慢しちゃおうね。きっといい物見つかる自信のお店。

➡コレで決まりっ!!

見て確かめて買ってね。ホンモノ指向のキミならわかるよね!

COMBO　OPEN記念セール開催
㊙ご来店の方きっといいコトありますヨ
お楽しみに!!(平成3年1月10日より)



ゲームライクなスペシャルバージョン出現

いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"

機能性重視・新設計　技術の結集
人間工学に基づいて設計された最も シンプルで最も堅固なマシーン

すべてが標準装備

- 2・4・8方向切り換えジョイスティック
- 2スピーカーによるサラウンド&ステレオ機能(未体験のオーディオ)ヘッドホン・TV・CRTでももちろん迫力のあるサラウンド&ステレオ
- 各電源ラインセルフチェック機能(LED表示)、安全ヒューズ付き
- 高出力電源(5V8A)で、安定した画像
- 全スイッチ類・ジョイスティックのセルフチェック機能(LED表示)
- 各トリガーボタン単独スピード切り換え可能オートトリガー
- 高性能ビデオコンバーター搭載(キョーワ　インターナショナル製　ニュータイプ)によりビデオ端子・家庭用TV(VHF,1・2ch)で高画質のゲームを(V・VRタイプ)
- 本体メインコネクターは(キョーワ式)
- 二人同時プレイもお手のもの
- コントロールBOXの保守調整は全て外部より可能(ふたを外す手間もなく断然使いやすい!!)
- パーツはすべて業務用　だから激しい動作にも耐える耐える!

満足のいく性能で安心価格

価格　◎"COMBO AV" Vタイプビデオ、家庭用テレビ(VHF,1・2チャンネル)……☞
◎"COMBO AV" Rタイプ(RGB21ピンまたは15ピン)☞
◎"COMBO AV" VRタイプ上記両用……☞

びっくり価格!!

近日発売
Suprise!!
新型はコレだ
★ワクワク ソワソワ ドキドキ★

熱いハートをバックアップする　**創造空間 COMBO**

MSP㈱マイクロシステム プランニング　〒170 東京都豊島区駒込6-34-7 清水ビル2F

☎03-3576-1484 (平成3年1月10日より)

営業時間PM1:00〜PM7:00　定休日 毎週水曜日(祝日の場合は営業)

詳しい資料は1/10より62円切手2枚同封の上GM係までご請求下さい。

絶対に飽きることのないゲームここにあり

パイプドリーム

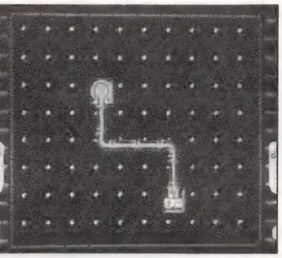
Cコース攻略　感動の最終回!!

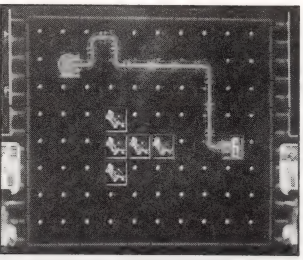
攻略：からっきい　図：古葉美一

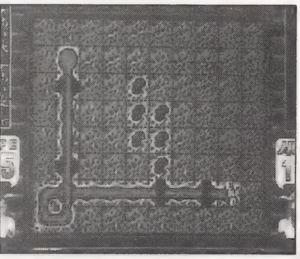
パイプドリームの攻略ももう3回目。最終回になるのだけれど、プレイしているみなさん（ごく一部のハイスコアラー）には、まいちゃったぞ。よこぞここまで点を稼いだもんだ。攻略をかいている私は、自信をなくしてしまいそうだ。

しかし、全国にはこの私の攻略を必要としている人は、まだ1000万人はくだらないことであろう。

そんなこんなで、今回はCコースの攻略とワンポイントアドバイスをかいてみよう。


最短距離につなげば、ノルマ達成。点対称になってるね。


少し曲げてやると、ノルマと同じパイプを通せる。最短は無理よ。

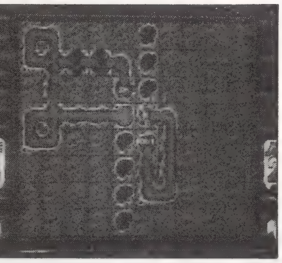

こんなに単純に通すだけで、ノルマ達成。無駄なパイプがたくさん出そう。

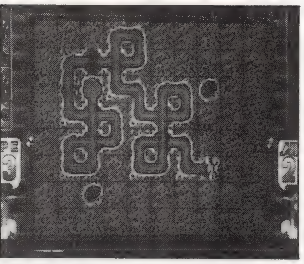
パターンどおりに行う方法

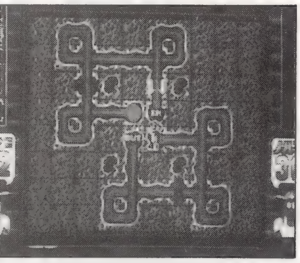
パイプドリームは、紙に書くことによりパターンを作ることができるぞ。そのパターンを実際ゲームで反映させるのはすごく難しい。そこで、できるだけうまくゲームでパターンを反映させていくコツを挙げてみよう。

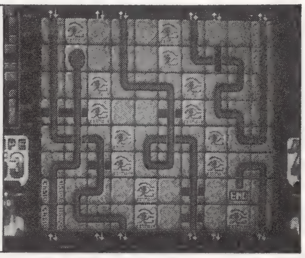
パターンを頭にたたき込む…パターンを覚えてなければお話にならないぞ。パターンを完全に頭へたたき込むのだ。

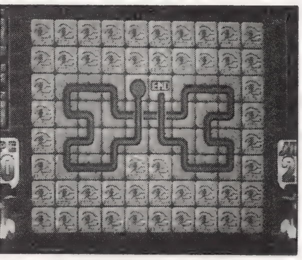
ムダなパイプをできるだけ置かない…1回置いたパイプの上にパイプを置くと、タイムロスの原因となる。出てきたパイプは、パターンどおりの決めた場所に置こう。

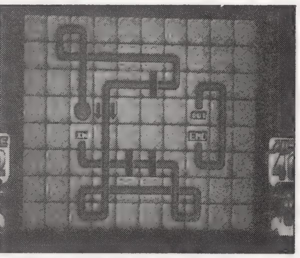

IN、OUTを通さないとクリアできない。ここらは、簡単だね。

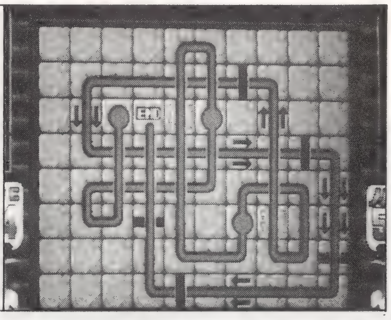

対称のよーで、対称じゃなーい。これは、基本的なクロスの作り方であーる。

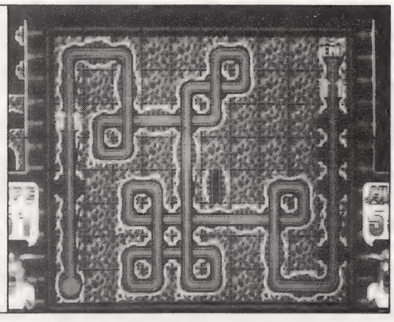

みごとに対称。なんだか、とってもきれい。一方通行パイプもある。

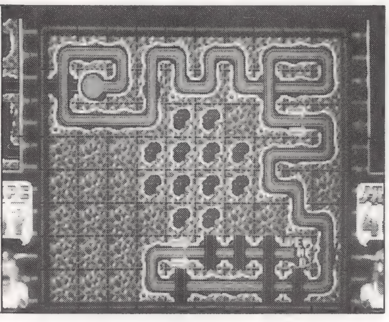

オールスクエアを取れるようになると、取らないほうが難しい。

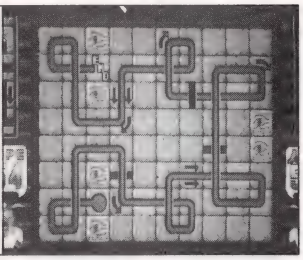

あーもう、いつもとちがうパターンでやるのは難しい。こんなんで役に立つのかな？


ここは、まだなんとかクリアできる。ボーナスパイプは通したほうがいいぞ。

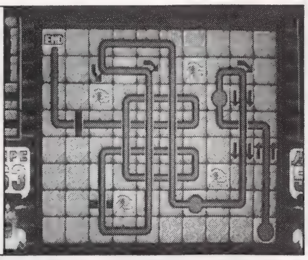

この面は難しい。これだけやって、ノルマ数より9多いだけ。


この面も難しい。クロスをうまくつくればとっても楽になるぞ。

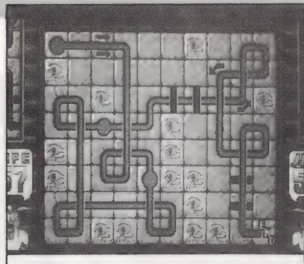

点対称になっているのが、とってもイヤ。うまく通さないとキビシイぞ。



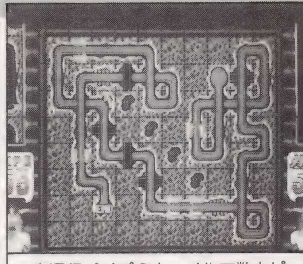
Cコース最後の面。あまり難しくないぞ。この通りにパイプを置くのだ。



Cコースもいよいよ終わりに近づいた。この面もかなり無理をしないとクリアできない。



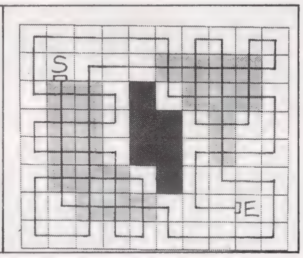
道が見えるぞ。大体のコースはこのとおり。後半のばさないとキツイぞ。



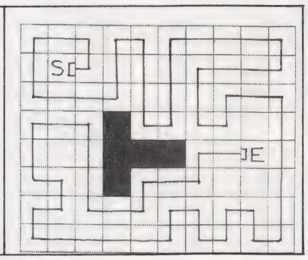
一方通行パイプの山。ノルマ数とピッタリでクリアである。う〜ん難しい。

必要なパイプが出てこない場合は、適当な場所にどんどん置く…2番目に書いたことと矛盾するが、たとえばクロスパイプなどが多量に必要な場合などにやっちゃうのだ。でもほどほどに。

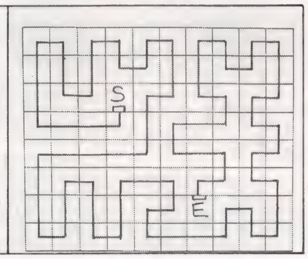
レバーさばきを早くする…後半面は水の流れが速い。だから素早くレバーを動かすことが必要になる。あと、次に来るパイプも見ながらプレイすることができれば、素早くパイプを設置できるようになるぞ。



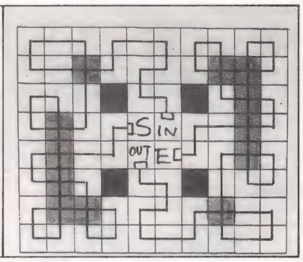
クロスが21個もあるぞ。このパターンは少し難しいかな。



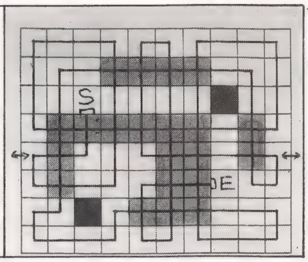
どのコースも2面ってオールスクエアが取れないのね。



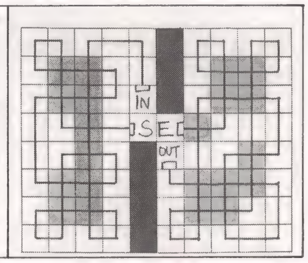
上級コースのはじまり〜。1人で作ったパターンだから、参考にならないかも。



これでいちおう、オールスクエア。対称型が気になる。あまり自信のないパターン。



広いフィールド。クロスを取らないで何を取る。いいパターンがあれば教えて。

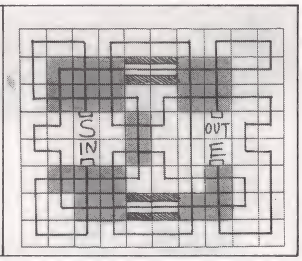


最初のほうだからねらってできるか。それにしてもCコースはインフレだなあ。

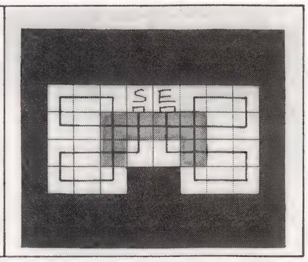
遊び方は1通りだけじゃない

3回も攻略をやってきたパイプドリームだが、何といっても奥が深い。深すぎる。

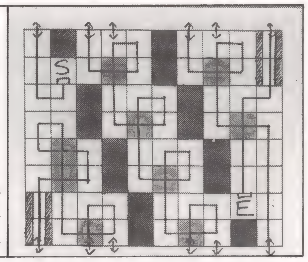
点数稼ぎも面白いが、2Pプレイや減点部門もある。これは、一生遊べるゲームではないだろうか?少なくとも1年は飽きることのないゲームだろう。これからも末永くつきあっていこう。



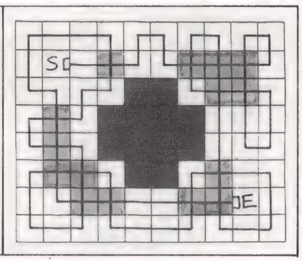
頭の中が変になりそう。INとOUTを通さないとオールスクエアは取れないぞ。



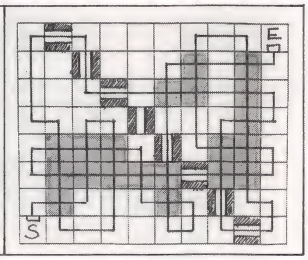
これ以外にどんなパイプの通しかたがあるのだろう。これは簡単だ。



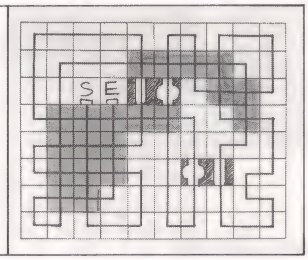
これはオールスクエアが取りやすい。規則的にクロスが並んでいるのに注目。



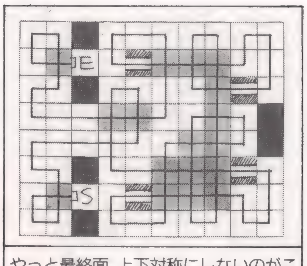
これも、かなりきびしい。それにしても地形(?)がいやらしい。



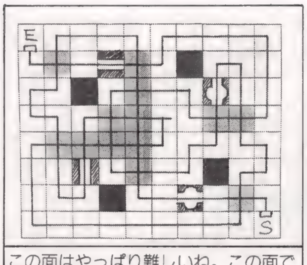
この面は、オールスクエアが取れないばかりか、ボーナスパイプも全部通せない。



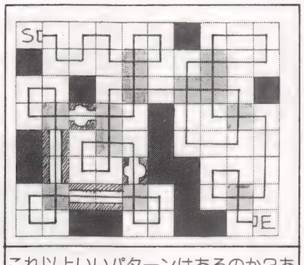
こんな難しい面で誰がこんなことやるの。もーいやって感じ。



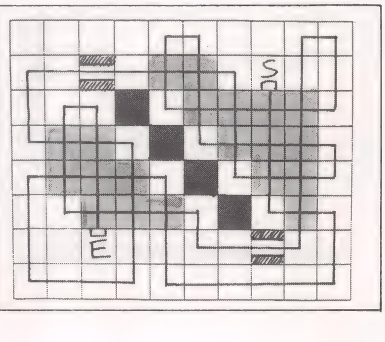
やっと最終面。上下対称にしないのがこつ。対称にしちゃうとクロスが減るぞ。



この面はやっぱり難しいね。この面で稼ぐやつの気がしれん(ごめん)。



これ以上いいパターンはあるのか?あった場合は教えてね(どい)。



ここも多分、オールスクエアは取れないよ。取れる人はパターンおしえて。

サプライズ・アタック

©KONAMI 1990

超難関の最終エリアを完全攻略

攻略：バイオ　図：古葉美一

いきなり難しくなった最終面。ここからが正念場だ。気を引きしめてクリアを目指せ。

CHAPTER 7

地球に月が蘇る日

AREA 1

始まったら、前から来る敵を倒し、B1階から飛び上がって来る敵を倒す。

B1階に降りる時は、図1



図-1

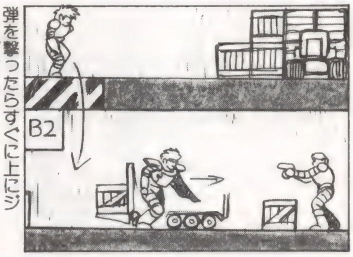
のように赤い敵の左側にナイフ男と爆弾男が行ったら降りるようにする。そして敵を倒したらすぐに上にのぼる。そうしないと爆弾男が死ぬと同時に投げた爆弾に当たってしまう(うまく倒すと爆弾を投げない)。

ナイフ男に要注意。

B2階はナイフ男が右に行ったら降りて弾を撃ち、すぐにB1階にジャンプして敵の撃ってくる弾をよける。

B3階は先ほどのB2階と同じ要領で、一度B3階に降りて弾を撃ちすぐにB2階にジャンプする。

B4階は何も考えずに急いで降りて、右側にいるマシン



弾を撃ったらすぐに上にジャンプする。

ガン男を素早く撃つ。ここでもたもたしていると振り向かれてしまい、どうしようもなくなる。

右側に少し歩くと、B3階からマシンガン男が降りて来るので、あらかじめ弾を撃っておき、着地と同時に敵を倒す。

B5階から敵がジャンプして来るので倒す。

B5階は降りたらすぐにしゃがみ、左を向いて弾を撃つ。ミサイル男の撃ってきたミサイルはジャンプするなりしてかわす。

左側に行くとB6階からマシンガン男がジャンプして来るので倒す。

B6階は普通に降りてかまわない。降りたらしゃがんで弾を撃ち、ミサイル男の撃った弾を引きつけて上にジャンプする。

引きつけずに逃げると、ミサイルがジャンプしたあとの自分を狙ってくるので気をつけること。

B7階は急いで降りて弾を撃てばナイフ男と女を速攻で倒せる。

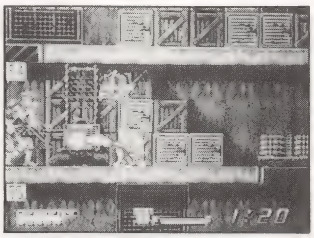
B8階は爆弾男とマシンガン男が右に行ったときに下に降りて弾を撃つ。

マシンガン男は自分の撃つ弾をすべてガードしてしまう



あせらずにマシンガン男を倒す。

ので、一度B7階にジャンプして待ち、背中を見せたらすぐに降りて倒す。

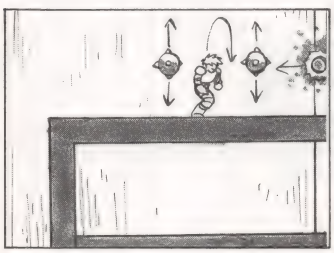


あらかじめ弾を撃っておく。

AREA 2

黄色い鉄骨は上に降りると1秒ほどでくずれてしまうので注意。

鉄球が2個とセンサーを張っている所は、まず右側から下、上と光る弾が飛んで来る


下に降りて光る弾をよけてもよい。

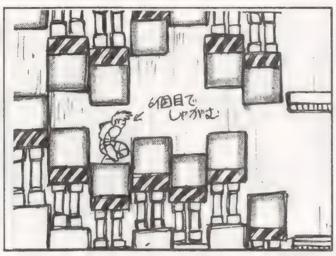
のでジャンプでよけ、すぐに2個の鉄球の間にはいる。

今度飛んでくる光る弾はジャンプしてよける。

そのあとはベルトコンベアの上まで一気に進み、2つのセンサーの間でしゃがみ、光る弾をかわす。

ベルトコンベアの先にある鉄の腕は、当たり判定が大きいので腕を上げたらすぐに抜ける。

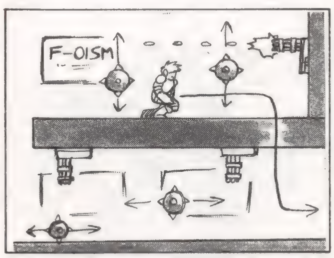
先にあるプレス機は、左から数えて6個目の所まで一気に進み、しゃがんでちょっと待つ。



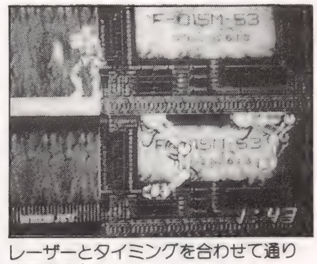
6個目で待ち、7個目が2回しまったら行く。

7個目のプレス機が2回プレスをしたら急いでプレス地帯を抜ける。

すぐに上にジャンプして前に進み、2個の鉄球の間でマシンガンの弾をしゃがんでよけ、そのまま右下に抜ける。



中央でよけて一気に右下へ。

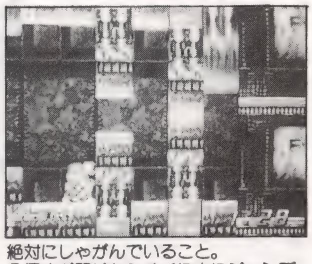


レーザーとタイミングを合わせて通りぬけるのもいい

中ボス PIG 1000

派手な攻撃をしてくるボスだが、何ということはない。ボスの撃ってくるレーザーを左下でジャンプしてよけ、適当に弾を撃っていれば勝手に死んでくれる。

ボスにたどり着くまでが異常に大変な面。



絶対にしゃがんでいること。
7個めが閉じたらすぐに右にジャンプ。

ボス BRUTUS 03

倒し方が分からないと、左端に追いつめられて絶対に死んでしまうだろう。

最初はボスにダメージを与えることができないので、ボスの背中に張り付いている敵が撃ってくるマシンガンをジャンプしてずーっとよける。この時なるべく左側に動かないこと。追いつめられてしまったら最後だ。

ボスが腕をのばしてきたらチャンス。胸のウィークポイントを撃て。

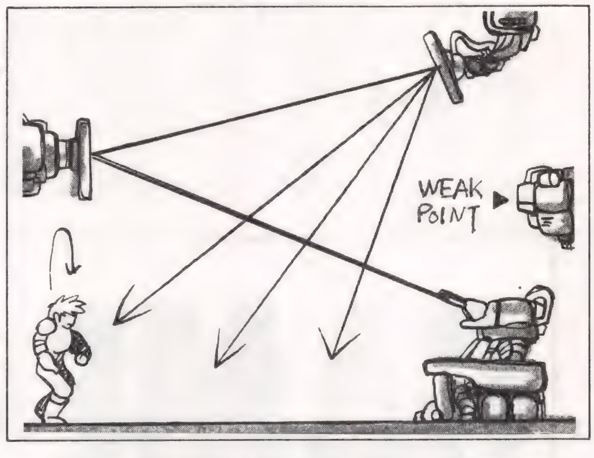
3発ダメージを与えるとボスの頭が壊れる。

そしてまた3発ダメージを与えると、上半身が壊れて足だけとなる。

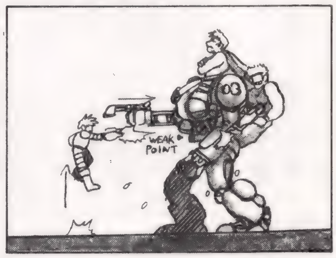
そのあと、ボスは（足だけだが）走って突っ込んでくるので、足の根元のウィークポイントに1発当てる。

足を壊すと、ボスを完全に破壊したことになり、感動!?のエンディングを見ることができる。

このゲームは7−2がヤマだ。そこさえ抜けてしまえばあっという間にクリアすることができるだろう。



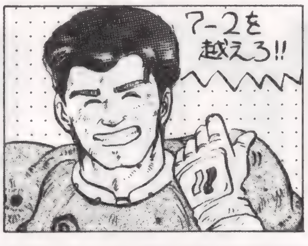
左下でジャンプしていればすべてよけられる。



胸を狙え。人は無視。



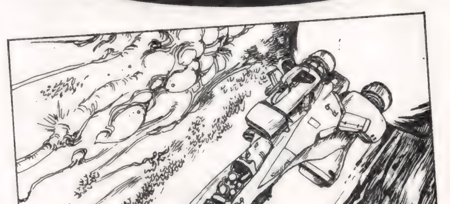
あせらずに足元を狙う。一瞬ですべてが決まる。





アイレムシューティングの原点

R-TYPE



ぜんじの GAME CATCH UP

今までこのコーナーで取りあげてきたゲームは、ほとんどメーカーの黄金期に出たゲームです。各メーカーには、好・不調の波があり、名作は好調時に、いくつも同じメーカーから出ることが多いのがわかると思います。

しかし、中には名作が、いきなり彗星のように出現することがあります。今回とりあげるR-TYPEは、まさに突然出現した、シューティングの超新星でした。

'87年5月下旬、私はアイレムに新作のシューティングを取材に行きました。アイレムといえば、スパルタンXなどのキャラクターもの、またロードランナーシリーズのパズルものというのが当時のイメージです。アイレムのシューティングはちょっと想像がつきませんでした。自機がスペランカーで敵が快傑ヤンチャ丸じゃないかなんて思っていたものです（今でいえば、セガがオプション付き横スクロールシューティングを出したというような感じ）。

しかし、取材に行って画面を見てびっくりしました。それまでのアイレムのイメージを打ち破るグラフィックで、バリバリのシューティングだったことに意表をつかれました。

そして、何よりもすごかったのがそのアイデア。自機に無敵のフォースがつき、自分以外の生命体であるフォースを操るという斬新なアイデアは、まったくほかの追随を許さないものです。ボタンを押し放しにして気合をためるのも、当時としてはなかったので斬新な点です。

また、私が特に魅かれたのは、反射レーザーです。フォースから3-WAYにレーザーが出て、地形に反射するさまは何ともいえず美しいものがありました。シューティングは、ただの弾を撃つだけという概念を打ち破った点が評価できると思います。

もちろん、自機だけでなく敵のアイデアにもすごいものがありました。画面内におさまりきれないボス、蛇のような敵、線をひっぱってくる敵といずれ劣らぬ敵ばかりでした。

他のゲームへの影響

これらの斬新さは、プレイヤーばかりでなく、各メーカーの企画者に大きな影響を与えています。

まず、フォースのアイデアがとてもすばらしかったため、オプション付きシューティングという考え方ができました。グラディウスという名作はありましたが、自機の性能というものが見直されたのはR-TYPEからでしょう。

タイトーのダライアス開発スタッフもフォースのアイデアを絶賛していて、イグジーザスには鳥というフォースに近いものができています。

サンダークロス、原始島、ヘルファイヤーなど、自機の装備に工夫があるものは多かれ少なかれ影響をうけているといってよいと思います。

また、波動砲はあまりに多く取り入れられています。カプコン系では天地を喰らう、ウィロー、ナムコはフェリオスなどです。

巨大戦艦は、エリア88、U.S.ネイビーのほか、セイントドラゴン、パロディウスだ!などに使われています（パロディウスだ!は4面のボスもR-TYPEのパロディーと思われる）。

このように、R-TYPEは以後のゲームにとても大きな影響を与えているのです。それだけのものが1つのゲームに盛り込まれていると言えるでしょう。

名作を作った企画者とは?

では、これほどのゲームを作った企画者とはいったい何者だったのか。初めの取材で会ったのですが、とても若く、R-TYPEが初めて作ったゲームだったそうです。グラフィックデザイナーも同じでした。

R-TYPEには、AB-KOという名前で入っている。

彼は、グラディウスで育ったマニア世代でした。グラディウスが好きで、なぜグラディウスが面白いか、それを超えるものが作れないかという気持ちがR-TYPEを生み出したのです。ゲームをやりこんだマニアが企画者になり、ゲームを作り上げていった典型的な例でしょう。

彼の趣味は料理だそうです。料理を作るには、いろいろ気を配って最後まで手をゆるめず味つけしなければいけません。そのせいか、R-TYPEは練りこみ方がすばらしく、穴がない、実に考えられた敵の配置になっています（ゲーメスト1987年の12月号にくわしい開発者インタビューが載っています）。

初めて会ったのは最初の取材の日で、私たちがR-TYPEを絶賛していたので、とてもうれしそうでした。

彼はものしずかな青年という感じでした。しかし、その中に、細部にわたっても妥協を許さない、ゲーム作りに対してのしつこさが秘められていたはずです。

彼の次の作品はイメージファイトで、今度は縦スクロールシューティングでした。しかし、これも自機の装備が変わっていてポッドが3つ付きます。R-TYPEと同じく、とてももち密なシューティングでした。

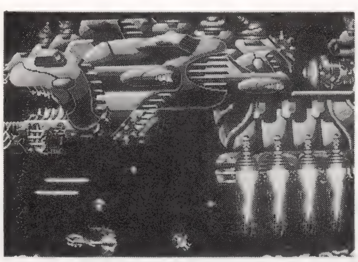
R-TYPEの企画者という、1人の天才を得たアイレムは続々とヒット作を出していきました。天才は伝染するらしく、影響しあって、Mr.HELIの大冒険、X∞、ドラゴンブリードのシューティングをはじめ、最後の忍道というキャラクターゲームも生み出し、アイデア重視、ゲーム性の高い名作を連発していきました。

つくづく、1人の企画者のパワーと価値は、すごいものだと思います。もちろん、ゲームは今やサウンド、グラフィックデザイナーの優れた人がいなければ売れない時代になってきています。しかし、たった1人の才能が、とても大きなものを生み出す、それがゲーム業界であることはまだ変わっていないのではないでしょうか。

そして、メーカーはどれだけその才能を生かしていけるか、度量の広さが必要とされます。ゲームは、決して偶然にヒットするものではありません。

1人の企画者のパワーを、まざまざと見せつけた、それがR-TYPEだったと思います。

来月は、R-TYPEへのマニアの挑戦について書いていきたいと思います。



中古基板激安販売!!

値段を完全攻略だ!

●あの懐かしのゲームから最新ゲームまで

在庫豊富…¥1,000より

割引券をもらって得しちゃおう

(※基板1枚無料サービスでもOKです)
15,000円以上お買い上げで　500円の割引券1枚
30,000円以上お買い上げで1,000円の割引券1枚
差し上げます。
※割引券もしくは基板どちらかお好きな方をお選びください。
無料サービス基板は当方の指定のものとさせていただきます。



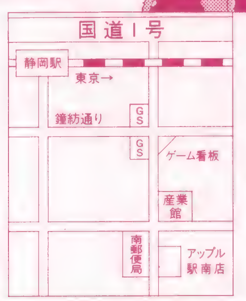
あなたのお部屋がゲーセンに!
コントロールBOX
◎SVG-8(ハッピー商会製品)
¥34,800

通信販売をご利用ください。

資料御希望の方は62円切手2枚同封の上アップルGM係まで送って下さい。

アップル
TEL 054－287－5267
FAX 054－287－5297
〒422 静岡市豊田1-1-43

※現金送金は、〒420 静岡市東千代田1-7-8 (有)ママトップGM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No.7007427(有)ママトップ宛



ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい!
静岡流通通り店
静岡駅南店・清水店
営業時間は全店共通
AM9時～PM12時
年中無休

定休日　水曜日
日曜日休みの場合があります。

とにかくTELだ

「在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください」

電話受付 AM11時～PM8時(平日)
AM11時～PM7時(日祝)

〈カプコンPCB〉
チキチキボーイズ…………¥98,000
1941…………¥98,000
エリア88…………¥95,000
マジックソード…………¥115,000
ハテナ?の大冒険(P付)…¥25,000
1943…………¥10,000
カプコンベースボール……¥15,000
戦場の狼…………¥3,000
ソンソン…………¥3,000

〈データイーストPCB〉
ダークシール…………¥45,000
ロボコップ…………¥30,000
ファイティングファンタジー　¥25,000
〃　(サブボード)……¥8,000
強行突破…………¥5,000
ワンダープラネット(ROM)…¥3,000
コンペティションゴルフ…¥3,000
SRD…………¥8,000

〈アイレムPCB〉
大工の源さん…………¥75,000
R-タイプII…………¥40,000
Xマルチプライ…………¥40,000
ドラゴンブリード…………¥40,000
エアデュエル…………¥55,000
イメージファイト…………¥40,000
四川省…………¥15,000
妖獣伝…………¥5,000

〈ジャレコPCB〉
ロッドランド…………¥30,000
天聖龍…………¥30,000
実力プロ野球…………¥30,000
P-47…………¥30,000
アーガス…………¥5,000
エクセリオン…………¥3,000

〈日　物PCB〉
テラクレスタ…………¥5,000
ギャリバン…………¥5,000

〈SNKPCB〉
ゲバラ(Pなし)…………¥18,000
ASO…………¥8,000
バトルフィールド(Pなし)……¥3,000

〈コナミPCB〉
T.M.N.T.…………¥98,000
グラディウスIII…………¥50,000
クォース…………¥25,000
A-JAX…………¥30,000
サンダークロス…………¥37,000
グラディウス(電源なし)…¥13,000
ハイパースポーツスペシャル…¥5,000
マンハッタン24分署…………¥5,000
Mr.ゴエモン…………¥5,000
ザ・ハスラー…………¥5,000
ロードファイター…………¥5,000
ハイパーオリンピック……¥3,000

〈ナムコPCB〉
マーベルランド…………¥105,000
球界道中記…………¥95,000
バーニングフォース…………¥95,000
ファイネストアワー…………¥95,000
ワールドスタジアム…………¥55,000
〃　(ROM)…………¥5,000
ワールドスタジアム89……¥55,000
〃　(ROM)…………¥7,000
ワースタ→89改造ROM…¥3,000
ゼビウス…………¥5,000
マッピー…………¥5,000
ギャラガ…………¥5,000

〈セガPCB〉
ムーンウォーカー…………¥75,000

〈セガPCB〉
エイリアンストーム…………¥50,000
ブロクシード…………¥45,000
〃　(ROM)…………¥8,000
テトリス…………¥68,000
ボナンザブラザーズ…………¥55,000
フラッシュポイント(ROM)…¥8,000
タフターフ(ROM)…………¥8,000
パーフェクトビリヤード…¥5,000
システム16Aボード…………¥8,000

〈タイトーPCB〉
達人…………¥50,000
大旋風…………¥25,000
バブルボブル…………¥32,000
ダッシュ野郎…………¥45,000
地獄めぐり…………¥22,000
インセクターX…………¥28,000
ワードナの森…………¥10,000
中華大仙…………¥5,000
タイガーヘリ…………¥5,000
フリップル…………¥8,000
アルカノイド…………¥5,000

〈テクモPCB〉
リードアングル…………¥20,000
スターフォース…………¥8,000
ティードオフ(パネルなし)……¥3,000
ボンジャック…………¥5,000
ラブリーカード(パネルなし)…¥1,000

〈テクノスPCB〉
コンバットライブス…………¥50,000
ダブルドラゴン…………¥22,000
ブロックアウト…………¥12,000
ザインドスリーナー…………¥5,000
エキサイティングアワー…¥5,000
ザ・ビッグプロレス…………¥3,000

〈その他PCB〉
アウトゾーン…………¥75,000
エアバスター…………¥45,000
ムスタング…………¥45,000
スノーブラザーズ…………¥40,000
ザ・ディープ…………¥10,000
究極のオセロ…………¥15,000
マーカム…………¥3,000
スーパークラウンズゴルフ(P付)　¥5,000
姫四季舞…………¥5,000
ウイッツ…………¥5,000
チャンピオンベースボール　¥1,000
プログレス…………¥1,000
任天堂VS基板…………¥5,000

ROMキット

〈ジャレコ〉
P-47…………¥5,000
天聖龍…………¥7,000
ロードオブキング…………¥8,000
破兆…………¥8,000
実力プロ野球…………¥7,000
武田信玄…………¥5,000

〈SEGAシステム24〉
スクランブルスピリッツ…¥7,000

〈タイトー〉
ファイナルブロー…………¥12,000
ドンドコドン…………¥10,000
メガブラスト…………¥10,000
苦胃頭捕物帳…………¥10,000

〈その他ROM〉
ワンダープラネット…………¥3,000
1943改…………¥3,000
忍者ウォーリアーズ…………¥8,000
Rタイプ…………¥5,000

〈麻雀PCB〉
麻雀大予言…………¥30,000
麻雀ファンクラブ…………¥30,000
麻雀夏物語…………¥20,000
ギャルの告白…………¥12,000
ねらえトップスター…………¥12,000
麻雀トリプルウォーズ……¥15,000
キャンパスハンティング…¥12,000
宇宙より愛をこめて…………¥12,000
麻雀遊技…………¥20,000
麻雀フライデー…………¥10,000
アイドル麻雀放送局…………¥10,000
パニックスタジアム…………¥15,000
レディハンター…………¥10,000
Gメン89…………¥5,000
麻雀シスターズ…………¥2,000
麻雀クリニック…………¥7,000
リアル麻雀…………¥1,000
華弥生…………¥3,000
華菖蒲…………¥5,000
祇園花…………¥5,000
麻雀放浪記外伝…………¥3,000
〃　(青春編)…………¥3,000
ナイトギャル…………¥1,000
セカンドラブ…………¥3,000
シティラブ…………¥3,000
クリスタルギャル…………¥2,000
がんばれ珍さん…………¥2,000
麻雀外伝…………¥7,000
ドンデン麻雀…………¥3,000
課外授業…………¥5,000
ザ・麻雀…………¥2,000
麻雀ビタミンC…………¥5,000
麻雀大霊界…………¥5,000
麻雀狂時代…………¥3,000

メクマくんちのゲームセンター でまっていまーす。たのしいよ!!



今

●アルバイト募集!!

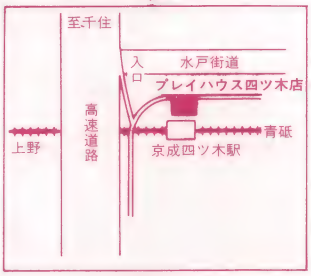
●時間AM10:00~PM12:00
ユニホーム支給

●時給等は応相談

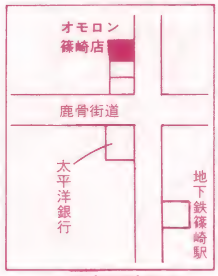
●仕事内容ホール係相談に応じます

●交通費支給

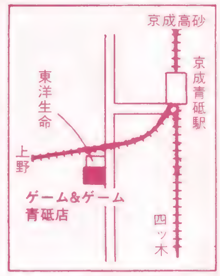
ゲーム　メダル　エレメカ



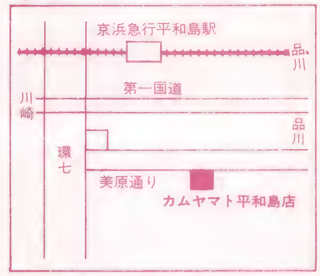
☎03(3694)9561



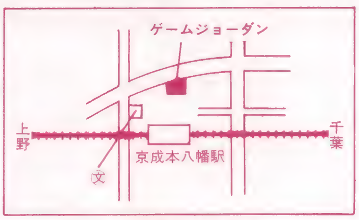
☎03(3679)7245



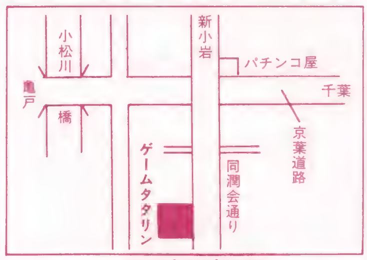
☎03(3694)7739



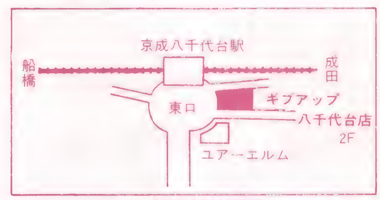
☎03(3763)9658



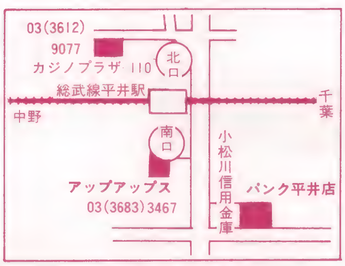
☎0473(21)1626



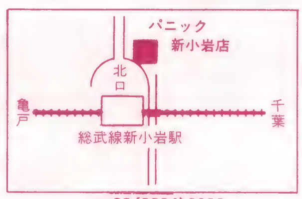
☎03(3653)3250



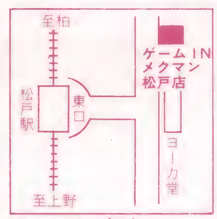
☎0474(84)9988



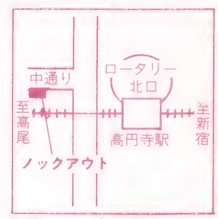
☎03(3638)0826



☎03(3694)0900



☎0473(61)3131



☎03(3223)0871

筐体・基板・噂のコーナーでーす。気軽にお電話下さいね。

●営業時間はAM10:00～PM7:00までで――す。よろしくね!

グラディウスIII	¥75,000	ギャルの告白	¥30,000	ナイトギャル	¥15,000
大旋風	¥38,000	ワンダーボーイ	¥20,000	セカンドラブ	¥15,000
ザ・ハスラー	¥8,000	ライフフォース	¥27,000	台湾マージャン	¥10,000
四川省	¥18,000	USクラシック	¥35,000	1941	¥100,000
クラウンズゴルフ	¥25,000	火激	¥15,000	ドンキーコング	¥8,000
ギガスP付	¥8,000	タンク	¥10,000	ザ麻雀	¥3,000
ダブルドラゴン	¥25,000	ダッシュ野郎	¥20,000	ロンII	¥3,000
ニュージランドストーリ	¥25,000	バルガス	¥8,000	麻雀教室	¥10,000
熱血高校ドッヂボール部	¥12,000	エイリアンズ	¥65,000	シティーラブ	¥10,000
ワールドスタジアム'89	¥80,000	西遊降魔録	¥20,000	雀王	¥10,000
クラックス	¥20,000	エレベーターアクション	¥8,000	ジャントツ	¥5,000
エキサイティングアワー	¥15,000	アルカノイド(P付)	¥7,000	パーフェクトビリヤード	¥8,000
ゼビウス	¥8,000	中華大仙	¥15,000	パステルギャル	¥5,000
スラップファイト	¥18,000	テトリス	¥70,000	フェースオフ(ロム)	¥10,000
スターフォース	¥13,000	カダッシュ	¥85,000	マージャンシスターズ	¥8,000
マッドギア	¥25,000	華弥生	¥15,000	お雀子クラブ	¥8,000

オモロン
本社 (株) メクマ
東京都江戸川区松江2-18-16
☎03(3652)5296 FAX03(3652)8474
振込先 太平洋銀行江戸川支店
当8260189024

中世暗黒時代と現代の共通性を表現

ダークシール作曲者&ボーカリストインタビュー
―VGMならではの〝音楽〟を求めて―

データイースト：Kiuchi　ボーカリスト：葛生千夏



➡今までもずっとデコの作品にかかわってきたKiuchiさん。

メインイメージは〝恐怖〟

武者…それではまず、今まで手がけてきた作品をお願いします。

Kiuchi（以下Ⓚ）…今まで多くの作品にかかわってきた、といえばかかわってきたのですが、メインでやったのはオスカーとかミッドナイトレジスタンス、そして今回のダークシールです。

武者…データイーストの場合、今までも〝これ〟といったカラーを持っているというよりは、その作品ごとに通じるイメージ、いうなればVGM的な音楽というものを、今回のダークシールにも感じたのですが。

Ⓚ…別に意識したわけじゃないんですが、やはりゲームの舞台背景が中世のヨーロッパということもあり、それから自分がイメージを想起してこの音楽がいいんじゃないかと思って作りました。

武者…では作曲するとき、なにかしら気をつけたところはどこでしょうか。

Ⓚ…やはりゲームの世界からはずれないような音楽、ということと、何かしらイメージを表したいな、と思ったところですね。

武者…どんなイメージでしょうか。

Ⓚ…恐怖感です。実際ゲームをプレイしながら恐怖を感じてほしいな、と。

武者…それはやはり音色の一つ一つにもかかわってくるのですか。

Ⓚ…そうです。最近僕がテクニックとして感じるのは、VGMの場合、メロディーよりも音色のほうが印象に残るんじゃないか、と思うんですよね。

武者…ゲームセンターで聴く場合は、特にそうですね。

Ⓚ…それで今回はクラビネットと、コーラスと、そしてティンパニと使う音色を決めて曲を作っていったわけです。



⬅数々のコマーシャル・ソングを手がけてきた葛生千夏さん。実力はすごいぞ！

音声はなんと英語の先生⁉

武者…ゲーム中、キャラクターセレクトですとか魔法を使ったときに使用している音声は、どなたの声を収録したのでしょうか。

Ⓚ…えー…ウラを明かしちゃうと、会社の近くの英会話学校の先生にお願いしたんです(笑)。今回どーしても手配がつかなくて。

それでボイス担当の人が英会話学校の受付にいって、「お願いできませんでしょうか」(笑）といったら、「個別に頼めばだいじょうぶかもしれません」と言われ、それでそこの先生に頼みこんでサンプリングしたんです。

武者…それでは全員外部の人に？

Ⓚ…いえ、忍者は会社の人がやりました。

武者…今、思い出したのですが、ボスキャラ用の1曲で、途中にメインBGMの1フレーズが入ってくる部分がありますが、これにはどんな意図があったのでしょうか。

Ⓚ…あれはやっぱりメインBGMを作ったスタッフなんだけど、彼に「なんかおかしいことやってよ」(笑）と言ったら、「これなんかどうですか」と。で「いいんじゃない」となったんです。

武者…なんかとてもおもしろいフレーズの使い方しているな、と思いまして。一瞬安定したかな、と思いきや、また急にテンションが高まっていったりと…。

Ⓚ…せっかくなんでもできるんだから、普通に作ってもつまんないしね。

ダークシールの世界を通して現代を映す

武者…では次にアレンジバージョンのことについて伺いたいのですが、今回、詞とボーカルを葛生さんが担当されたとのことですが、どういった経緯で葛生さんに頼まれたのでしょうか。

Ⓚ…まず僕がアレンジバージョンをやることが決まってたんですけど、サイトロン側から「いいボーカリストいる

DARKSEAL DATA EAST

ダークシールアレンジVer.のボーカル、葛生さんのアルバム。あのアルトの声と数多くの音の合わさり方が気持ちいい。レンタル用だがCDシングルもリリースされているぞ。



ADISC－SAL0001
¥3000(税込み)
1991年1月15日発売　F 2㈱／ADISC

THE CITY IN THE SEA 葛生千夏

音色にこだわったダークシール。恐怖を表すためにいろんなテクニックを使っているあたりも◎。ダークシール好きはもちろん、コレクターも買ってソンはないぞ。



PCCB－00048　¥1500(税込み)
1990年12月15日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベルG.S.M. 1500シリーズ

DISC BOX

WE LOVE VGM!



⬆ちなみに場所はポニーキャニオンの一室。短い時間のなかで、なかなか充実したインタビューだったと思う。

んですよ」と…。

武者…詞のほうが英文詞になっているのですが、これには理由があるのでしょうか。

葛生…昔から英文詞が好きだったんですよ。ジャンルでいうならプログレッシブ・ロックですとか。

今回のダークシールも、舞台が中世暗黒時代の世界である、ということで英文詞にしてみたんです。自分のいつもやっていることと近い、ということもありましたけどね。

武者…詞を読ませていただいたのですが、やはりこの内容はダークシールの世界をイメージして作られたのですか。

葛生…そうですね、もともとダークシールの世界そのものが、1つの説話になっていて、その資料をもとにかなり詳しく説明していただき、そしてKiuchiさんと打ち合わせをして曲に合わせて詞をつけてみたんです。

武者…ほかに何か注意したところはどこらへんでしょうか。

葛生…完璧に中世の説話である、ということだけではなく、今この中世の世界が、どうして受け入れられるかというと、現実の社会にすごく似た状況があるからじゃないかな、と思うからなんです。つまり運命の扉が開かれてしまい、人々が葛藤している…と。

ですから中世を、そして今を表してみたつもりで作ってみたんです。

武者…今までに、こういったゲーム音楽関係のお仕事は、やってらしたのですか。

葛生…ファミコンのゲームの作曲ですとか、アレンジなども多少手がけてきたのですが、詞を付けて、というのは初めてなんですよね。

武者…実際ボーカル入り、というのはまだまだ少ないですからね。歌謡曲っぽいってのはたくさんあるのですが。

葛生…ただサイトロンのプロデューサーの大野さんから、自分の持っている音楽の世界がダークシールの世界に近い、と言われてましたので、だいぶのめりこんで作れましたね。

武者…今回2曲アレンジバージョンがありますが、どちらとも毛色の違った仕上がりを見せてますが。

Ⓚ…もともとは1曲だったんです。葛生さんの話がくる前に、インストゥルメントとして1曲作っちゃったんですけど、そのあと、葛生さんのデモテープを聴いて、2曲目の葛生さんのイメージに合った曲も作ったんですよ。

武者…たしかに1曲目はサンプリングを多用し、ポップな感じがするので、2曲目と少々合わないところもありますね。

Ⓚ…葛生さんもボーカル入りのアレンジはオリジナルに近いほうがいいな、と言ってましたので。それで作ってみて大野さんに聴いてもらって。

葛生…そしてまた2人で構成したんです。

Ⓚ…ただスタジオの使用時間が決まってたんで、2曲収録するのはつかれました。

武者…ありがとうございました。

㋘屋新春企画

矩形波倶楽部 古川もとあき氏 サイン会！

どこよりもアーケードゲームCD&ビデオが揃っている㋘屋の新春ビッグ企画第1弾が決定！

なんと、矩形波倶楽部の古川もとあき氏が㋘屋にやって来て、サイン会をするぞ。

日時は、1月5日（土）午後2時からと4時からの2回。場所は㋘屋店内。

コナミグッズ購入者にサインをくれるぞ！

ディスクきこうぜ！

スペースガン・ミズバク大冒険
TAITO



CD：PCCP—00052　￥1500（税込み）

〈SPACE GUN〉　Title「闇と死」〜Insert Coin　2 Opening Demo「Bearval—Lay」　3 Main Theme「羅獣の淵」　4 Boss Theme「戦乱の宴」〜Round Clear　5 Theme 2「邪神転生」　6 Theme 3「悪魔の叫び声」　7Theme 4「鬼神の血」——鬼炎鬼神の主題による変奏曲——　8 Bad End〜Naming「神々の記憶」　9 Last Boss Theme「女帝降臨す」　10Ending「遠き心の彼方に」　11S.E. Collection〜Game Over　〈ミズバク大冒険〉　12インサートコイン〜tiny fanfare　13ペリカンに乗りたい！〜仲よくしようよ！みんな友達さ!!　14水とあわのWalze　15ハリーアップ〜ラウンドクリア　16TOY PANIC　17ぴば！ すふぃんくす　18 bogey man　19大きな大きな木の下で　20マップ表示〜雲の上のマリオネット　21ブリッジ〜Labyrinth——ぼくは負けない！——　22奴はベートーベンより手強いぞぉ　23ラストラウンドクリア〜TOY LINEUP　24おもちゃの国の小夜曲〜chan・chan・chan　25SEコレクション〜またね　1991年1月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベルG.S.M.1500シリーズ

'91年のG.S.M.1500シリーズは、タイトーのスペースガン＆ミズバク大冒険から始まるぞ。

好評だった（と思われる）ズンタタミックスを、またも起用しての収録。いーですねぇ。ただエフェクターの使いすぎ、と感じちゃったのはちょっち残念。

とはいえ、このカップリングのタイトルはなかなかのもの。特にミズバクに関しては、㊥が本気ですすめる「まさにこれこそゲームミュージック」なのだ。だから曲、として聴くと物足りない方もいるだろーがそーゆー方はまずゲームをプレイしてみよう。お年玉取っておいてね。

マージャンサウンドグラフィティ
——G.S.M. NICHIBUTSU 2——



CD：PCCB—00051　￥2500（税込み）

1オープニング　2・3沈黙の編隊　4・5トリプルウォーズ　6ギャルと遊ぼう「コーヒーブレイク」　7・8レディーハンター怪盗黒猫連盟編　9ギャルと遊ぼう「モーニングコール・その1」　10・11トリプルウォーズ2　12ギャルと遊ぼう「モーニングコール・その2」　13・14CLUB 90'S　15ギャルと遊ぼう「サウンドデート」　16・17宇宙より愛をこめて　18ギャルと遊ぼう「留守番電話」　19ギャルの開花（ボイスコレクション）　20ギャルの告白（ボイスコレクション）　21麻雀好きの懲りない面々（ボイスコレクション）　22エンディング　23 15C1—狼　4〜41「サウンドデート」ストーリーエリア　42「留守番電話」番号素材エリア

1991年1月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル　G.S.M.

これはまたビッグなお年玉（かな?）だぁ！マージャンサウンドグラフィティーGSM NICHIBUTSU 2ーきまくってやがるぜ。

いかにもVGMならではの企画物にオドロキ。ギャルと遊ぼうですよ。何して遊ぶんだよ…。知りたい人は買うべく。

オリジナルもたあっぷり収録されているし、各ゲームのボイスコレクションも、まさに音声の洪水って感じでベリーグー（なんだから…）。まさにファンには必需品。てヤツかな。

しかしまー、よくこれだけ収録したよなー。聴いてして楽しめるものではあるんだけど、ちょっとつかれるのは否めない。

今月の一押し盤（ディスク）
グラディウスIII

1990年2月21日発売
キングレコード／コナミレーベル



KICA 1001　￥3000（税込み）

僕のイチオシは誰が何といおうとグラIIIです。ひそかにグラディウスシリーズの中で一番気に入ってます。

まずオープニングで、強大な敵と死闘をくりひろげ、数々の危機を切りぬけてきたビックバイパーの勇姿を想像して目頭が熱くなり、すでに何も見えません。

1面の曲でも泣き、モアイの重厚な曲で括約筋がすぼみ、ボス曲の不協和音で張りつめた緊張感に戦慄します。

そしてエンディングからメドレーへかけては、もう感動のあまり号泣しケイレンし失禁まですするありさまです。

さあみなさんもいかが？

（編集部　こばびー君）

さて今月は、ベストVGM賞を取ったグラIIIのアルバムがイチオシ。特別に編集部員の古葉くんに書いてもらいました…みんなもっと送ってくれよお！もっともっと！

文章的には「味」が出すぎてるきらいもありますが、いかにもグラIIIが大好き、という感じが伝わってきません？

みんなもこれくらいの気持ちをこめて書いてちょーだい。お願い。

（担当）



新作ゲームもオール50円

ゲームコーナー

年末・年始特別企画
ミキ丸新聞
No. 2

★'90年におわかれしよう。'91年もミッキーをよろしく。
'90年は、いろいろあったけど、みんなは、どうだったかな。いいゲームとの出会いが、ひとつでも多くあったかな？思い出は、できただろうか？ゲームとの出会いや思い出をキャラクターに込めてもらおうと企画したミキ丸ストーリーだけど'91年も続けていけそうだ。これも皆の応援のおかげだね。本当にありがとう。
これからも末長くゲームコーナーミッキーとミキ丸一家をよろしくね。

特別賞

☆今月より特別賞を設けることにしたからね。賞品はミキ丸のステッカーだ（右頁上）。
●まずは努力賞——再度、挑戦してほしい人たち。
○愛媛県　藤田君　○兵庫県　コンキドウ君　○愛媛県　白石RUKU君　○香川県　HELIOS君…以上４人。ほかの人のを参考にね。
●そしてレギュラー賞——お便りもくれる人たち。
○静岡県　日吉君　○埼玉県　中野さん
以上２人は投稿の多さと積極性に対して賞をあげてしまおう！またたのむね。

12月号発表 イラスト選

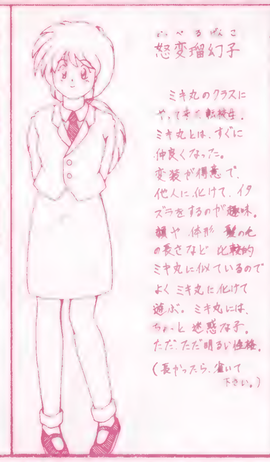
○右上より左へ—愛媛県　吉川君、長野県　澤島君、三重県　横山君
○右下より左へ—埼玉県　佐藤君、埼玉県　オイル・オブ君　奈良県　宮永君　以上6人の作品を載せました。



★12月号で発表したキャラの元イラストだ。ストーリーのある細かい設定を楽しんでほしいな。

先生と生徒編の当選者Vol. 2

●静岡県　点画野郎君——Ⓐ当たり
☆大林宣彦映画風のサブストーリーが、できそうだね。キャラコンの盲点をついたいい設定だと思う。



◎大阪府　WATS君——Ⓐ当たり
☆飛竜ネタは数多く来たんだけど彼は全身コスチューム図解を付けてくれたので採用。



●秋田県　井成さん——旧Ⓑ当たり
☆できれば全身描いてほしかった。普通すぎるキャラっていうのも必要。



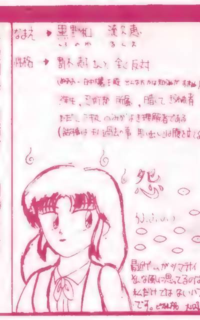
●北海道　永井君——Ⓑ当たり
☆性別がわかりにくいところが残念。もうちょっとアレンジしたほうがいい。



●静岡県　日吉君——Ⓑ当たり
☆石仮面の美人っていうのは傑作。でも絵が荒れてきたぞ日吉君、要注意。



●愛知県　田端君——旧Ⓑ当たり
☆読者の作ったキャラに対応させてキャラを作るっていうのもいいね。



▼静岡県の鈴木君より当選の喜びスナップが届いたぞ。協力した友達２人、増田君と今井君で仲よくポーズだ。



■今月の課題
お正月といえば怪談だ（寒いぞ）。そこでホラーキャラクターを、おねがいしよう。今回は送られてきたイラストをそのまま使用するから、ハガキ大のサイズにスミで描くことが厳守だ。できるだけ全身像をかいてほしい。やられキャラっぽいのがいいぞ。

タマのミキ丸—キャラクターコンテスト

楽しいミキ丸一家に君の作ったキャラクターを登場させてみないか？毎号課題が違うのでよく読んで応募してね。

要領　住所、氏名、年齢をかいて上記のミッキー住所へ送ること。内容は以下の通り。
①キャラクターの姿（できれば全身）
②名前と性格、ミキ丸との関係
③ミッキーへのご意見、ご感想、ご要望（ミッキーを知らない人はゲームの感想）

発表　面白いキャラクターは本編に登場させます。また、応募してくれた人の中から数名に下記グッズいずれかプレゼント。希望（ⒶかⒷ）を書いてね。
締切　毎月20日　第９回は１月20日

Ⓐミキ丸のキーホルダー（左側）
Ⓑゲーム㋣テレカ（右側）



?

「楽しいミキ丸一家」連載第９回　作●みんく・いるか　提供●ミッキー　次回は、ちょっとシリアスなお話。現実問題にもシンクロさせた入魂の一作だ(笑)。お楽しみにね。

ハッピー ニューP・C・B



げむげむの評判が良い理由
①安くて品質が良い
②在庫が豊富
③注文方法が簡単、安心システム
④対応がさわやか
⑤サービス・特典がいっぱい

げむげむは商品先送り、代金後払いです。
お買いあげ金額10%分のクーポン券（金券）を差し上げます。
次回の購入時に割引券として利用できます。(1月7日より実施)
※ただし、お買いあげ金額3万円以上の方に限らせていただきます。
これまでの特別割引は12月29日をもって終了いたします。

在庫は日々変動します。お電話で確認して下さい。

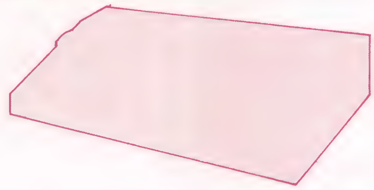
スーパーカメ忍者	85,000
コンバットライブス	70,000
グラディウスIII	65,000
シャドーダンサー	65,000
ベラボーマン	65,000
ロットランド	65,000
達人	60,000
テトリス	55,000
忍者龍剣伝	55,000
R－タイプII	50,000
シークレットエージェント	50,000
グラディウスII	50,000
ダブルドラゴンII	45,000
スカイアドベンチャー	40,000
ゼロウィング	40,000
天聖龍	38,000
ブロックシード	35,000
イメージファイト	35,000
A－JAX	35,000
地獄めぐり	35,000
ドラゴンブリード	35,000
クォース	35,000
ハレーズコメット	30,000
ロボコップ	30,000
脱獄	30,000
ダッシュ野郎	30,000
破兆	30,000
ダブルドラゴン	25,000
悪魔城ドラキュラ	25,000
R－タイプ	20,000
フラッシュポイント	20,000
ジェミニウィング	20,000
麻雀ファンクラブ	20,000
麻雀フライデー	20,000
タイガーヘリ	15,000
モモコ120%	15,000
麻雀個人教授	15,000
大人のマージャン	15,000
麻雀学園II	15,000
黄金の城	13,000
スターフォース	10,000
スペランカーII	10,000
ドカベン	10,000
ヘビーユニット	10,000
アレスの翼	10,000
スーパーリアルP－II	10,000
麻雀クリニック	10,000
麻雀学園	10,000
麻雀大霊界	10,000
B－ウイング	8,000

★ この他に4,000円、3,000円、2,000円の基板もあります。パーツもあります。おハガキで価格表、会員証を請求して下さい。返信用切手は不要です。

オリジナルコントロールパネル

ナゾの必殺新製品が登場！

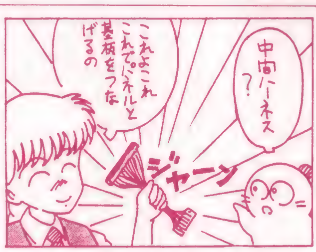
近々、発売開始!!



予約申込受付中！

特徴

1. AC電源スイッチ両切り。(感電防止)
2. ヒューズが切れるとパイロットランプが消えます。
3. ＋5、＋12、－5に、それぞれパイロットヒューズがついています。(ヒューズ切れでランプは消えます)
4. **パネルからJAMMAハーネスが出ています。(買って直ぐにゲームOK。ハーネス接触不良、逆差しなどのめんどうなトラブルはナシです)**
5. **モノーステレオ変換ボード内蔵。(パネルだけで疑似ステレオ効果)**
6. スイッチ切り替えで疑似ステレオを外部出力できます。(パネルの音が消える)
7. RGB－ビデオ変換ボードでTV・RGBモニターにピンジャックコードでつなげます。
8. Direction Converter内蔵。
9. **すべてのボタンに連射切り替えスイッチが付いています。**
10. スピード調整ボリューム。
11. 特殊レバーの取付スペースがあり簡単に取付けできます。
12. 電源5V電圧調整（外部からできます）
13. パイロットランプがすべてパネル上部に集中しています。



プレゼント

マンガを使ったやさしい技術マニュアル入門書(ハーネス編)を無料で差し上げます。
ご希望の方は　住所・氏名・年齢・電話番号を書いてハガキで申し込んで下さい。

得

幻夢幻夢
(げむげむ)

株式会社 ケイアンドユウ

フリーダイヤル(料金無料)
0120-107855
TEL 06(783)7855
〒577 東大阪市高井田本通5丁目2番

★ 御注文方法 ★

まず、お電話下さい。(在庫と価格を確認して下さい。)
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。(1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。)
(1万円以下の場合は、お客様負担になります。)
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。(送料幻夢幻夢負担)
②代金引換郵便小包でお送りします。商品配達時に郵便局の方に支払って下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ　詳しくは、お電話で

銀行振込先
東洋信用金庫　森ノ宮支店
普通　095883
ゲムゲム



大迫力!
期待のスペースガンシューティング登場!

© TAITO CORP.1990





響け銃声！今、戦いの火蓋は切って落とされた──。



後ろから不気味に見つめるエイリアン。

最近、独特のデコレーションを施された大型筐体を見かけた記憶はありませんか?

そう、あれがうわさのスペースガンです。ゲームはフロントビュータイプのガンシューティング。数々の新しい機能も備え付けられています。

まずは知っているとゲームがよりおもしろくなるストーリーを紹介しましょう。

STORY OF GAME

A.D.2039──「まるで幽霊船だな…」

「いやな感じだぜ」

2人はどちらともなくそんな言葉を漏らした。

彼らは通称「ブレイカーズ」と呼ばれる宇宙海兵隊の中でも腕利きの戦士だった。

宇宙時代を迎え、めざましい発展をとげた人類であったが、未知の宇宙に対する不安や危険は多かった。

折しもそのとき、新たに太陽系に発見された惑星Rに建設された宇宙基地、そしてその連絡用宇宙船からの一切の通信が途絶えてしまった。

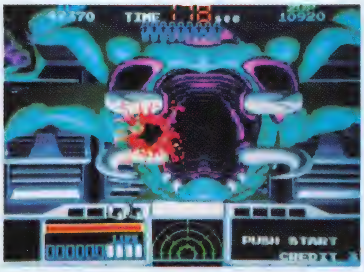
事態を重く見た地球連邦政府からの指令を受け、彼らは事件の真相を解明すべく調査に出向いて来たのだった。

傷つき漂う連絡船を前に、2人はいやがうえにも高まる緊張をおぼえた。

(テクノロジーの粋をその銃身に集めた高性能スペースガン…。お前だけが頼りだ―)

ガンのグリップを握る手に力がこもる。

2人の戦士は今、漂流している連絡船にのりこんだ!



思わずビックリ!超アップはさすがにコワイ。



下方からのライティングのような処理に注目。



凄惨を極めるありさま。モンスターの仕業だ。

HOW TO PLAY

プレイヤーは各ラウンドの人質を救出しながら、最終面の大ボスを倒すことが目的です。全7ラウンド構成で、ラウンドの最後にはボスが待ちかまえています(ラウンド1は除く)。ボスを見事倒すとラウンドクリアです。

敵の攻撃をうけたり人質を射殺してしまったりするとダメージを受け、ライフ0になるとゲームオーバーです。また、ラウンドクリア時に、人質を1人も救出していないと任務に失敗したことになり、ゲームオーバー。きびしいですね。タイムオーバーになると、タイムアップキャラクターが出現してしまいます。

プレイヤーの頼みの綱、特殊アイテムも数々の種類があります。一定範囲の敵にまとめてダメージを与えることのできる火炎弾、グレネード弾、ブレード弾、敵を凍らせて動きを止めるフリーズ弾、ライフカプセル、そのほか役立つものばかりです。効果的に利用しましょう。

そして特筆すべき一番のポイントはフットスイッチです。スイッチを踏むことによりスクロール方向の逆転を行うことができます。具体的にはフロントビュー時に敵のひっかき、かみつき攻撃や毒液、弾をかわすことができます。

また、サイドビュー時にアイテムをとり逃がしたとき、人質を救出し損なったときにも、一歩退くことにより無事アイテムの回収、人質の救出を行えます。上手に利用すれば、ゲームの展開がかなり楽になること必定ですので、ぜひ使いこなしてくださいね。



人質が!!モンスターだけを倒すのだ!

LET'S GO!!

プレイをしてみると演出やグラフィック、BGMなど芸の細かさに驚かされます。特殊アイテム選択時のアクションは素晴らしいですし、敵のモンスターの不気味さを何倍にもアップさせている下方からのライティング処理など、本当にこだわりを感じさせてくれます。

今までのガンシューティングとは一味も二味もちがうスペースガン。ぜひ最後までプレイしてみてくださいね。

(ちゃら子)



最終エリア。コクピットの機器を撃ってはいけない。

スペースインベーダーⅣ MAJESTIC TWELVE
マジェスティック トゥエルブ



タイトル画面。たしかにパートⅣ。

スペースインベーダーが四度 帰ってきた。その名もマジェスティック トゥエルブ。矢追純一も友情出演だ！(そんなわけはない)

今回登場の「マジェスティック・トゥエルブ」は、別名スペースインベーダーPARTⅣ。つまり、スペースインベーダー、スペースインベーダーPART2、リターンオブインベーダーに続くシリーズ物ということです。



ファイヤーフラワーの効果がこれ。一撃で全滅できる。

操作方法 ―第2ボタン初登場！

操作は2方向レバーに2ボタン。レバーは自機の左右移動に使い、左（A）ボタンはノーマルショット発射に使います。シリーズ初登場の右（B）ボタンは特殊武器を発射するときに使います。特殊武器はUFOを撃ったときに落とすアイテムを取ったときに手に入ります（武器以外のアイテムもあり）。

アイテム ―UFO撃ってパワーアップ

UFOを撃つとアイテムが出現します。アイテムは自機の移動するラインに落ちたあとしばらくして消えます。アイテムには英文字が書いてあり、8種類あります。

攻撃タイプ

Ⓛ…バスターレーザー。20秒（ゲージに表示される）の間にいくらでも使用可能（使用するとゲージは減る）。
Ⓗ…ハイパーレーザー。20秒以内に最高2回。
Ⓓ…デストロイビーム。20秒以内に最高2回。
Ⓕ…ファイヤーフラワー。1回だけ使用可能。
以上は攻撃アイテムで右（B）ボタンで使用します。いずれも、使えばほとんどの敵が倒せるのでぜひ取りましょう。

防御タイプ

Ⓐ…アーム。元祖インベーダーに出てきたトーチカが出現。20秒間出現。一定ダメージで消滅します。
Ⓢ…シールド。自機のシールドが1つ増えます。
Ⓣ…タイムストップ。20秒間敵がストップします。
Ⓟ…プレイヤーパワーアップ。取ると自機が単発から2連射に、その状態でさらに取ると3連射になります。敵の攻撃を受けると1段階下がります。



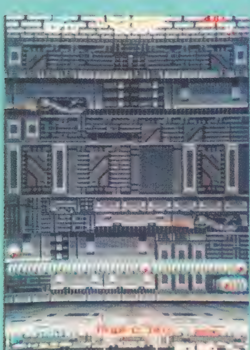
ボス対ハイパーレーザー。実は2人同時プレイも可能である。

プレイヤーのミス ―占領させるな！

自機は今回シールドを装備しているので1発くらっただけでは死ななくなっています。しかし、死ぬときは死ぬ！ということで、死ぬ条件がいくつかあるので紹介します。
①シールドが0のときに敵の攻撃をくらう。
②インベーダーが自機のラインより下にきたとき。
②は前のシリーズではゲームオーバーになっていたのですが、今回は自機を1機失うだけになっています。


このタイプは回転しながら攻めてくる。慣れが必要。


タイムストップの効果。ちょうちょが飛んでくる。


世界で初めて（!?）の驚異現象、レインボー作戦（なぜ作戦かは意味不明）。


縦に長いこのタイプは、中央を境に行ったり来たり。2P同時プレイだと楽。

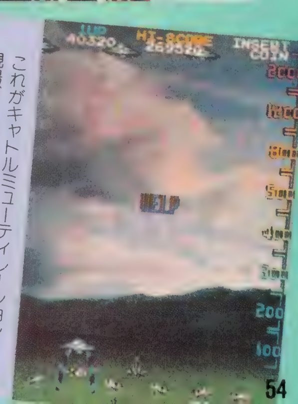
ボス ―どいつと戦うかはランダムだ

一定の面をクリアするとボス面になります。いわゆる普通のボスですが、自機が（基本的に）単発なのでそんなに耐久力はありません。最終ボス以外はランダムに出現します（3種類あり）。

ボーナス面 ―牛を守ってボーナス獲得

ボーナス面は「キャトルミューティレーション」といわれ、UFOから牛を守ります。

（やまかわ悠理）



これがキャトルミューティレーションの現場だ。連れてかれると「モー」と鳴く。

単純! 白熱! シューティングパズル

パラメデス PALAMEDES




ゲームは3種類、どれをやっても、どれを見ていても、熱くなることまちがいなしだ!



回って回ってボワワ〜ン。タイトルです。

役をそろえてライン消滅

プレイヤーは自分のダイス（サイコロ）を操作してシュートし、上から落ちてくるダイス群を消していきます。

操作系は以下の通りです。

Aボタン…ダイスの発射
Bボタン…ダイスの種類選択
4方向レバー…左右でプレイヤーの移動、下で役の決定

発射したダイスと、上から落ちてくるダイスの目が合っていれば、そのダイスは消え、画面下にある役ウインドウに6個までストックされます。

表1による役がそろった時にレバーを下に入れると、役の種類に応じて最高5ラインまで一気にダイス群を消すことができます。

ダイス群が一番下まででくるとゲームオーバーになります。

表1　役の種類

1	ゾロ目（同じダイスの目が3つ以上そろう）
2	続き目（ダイスの目が3つ以上連続する）
3	21（すべてのダイスの目の合計が21になる）
4	ニコニコ（ダイスの同じ目を2個ずつ3組揃える）
5	複合役（1と2、2と3などの組み合わせ）

3つのゲームモード

パラメデスには3つのゲームモードがあり、遊び方を選ぶことができます。

☆ノーマルゲーム（1人または2人用）
落ちてくるダイスをクリアしていき、何レベルまで進むことができるかに挑戦してください。

☆トーナメントゲーム（1人用）
コンピューターとの勝ち抜き戦で、4回勝つと優勝です（エンディングあり。キャラクターがすべて紹介されます）。

☆VSゲーム（2人用）
同時プレイの対戦ゲームで、お互いに自分のエリアのダイス群が、一番下まできてしまったほうが負けとなります（2セットを先に取ったプレイヤーが勝ちです）。

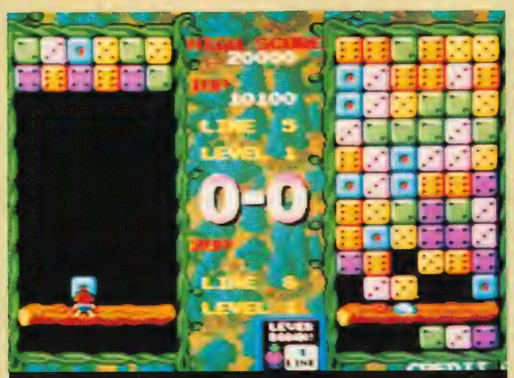
表2　役による消滅ライン数

役の例	消滅ライン数
6.6.6	1ライン
3.3.3.3	2ライン
2.2.2.2.2	3ライン
1.1.1.1.1.1	4ライン
4.5.6	1ライン
2.3.4.5	2ライン
1.2.3.4.5	3ライン
2.2.6.6.1.1	3ライン
1.2.3.4.5.6	5ライン
2.3.4.5.6.1	4ライン
1.4.4.4.4.4	4ライン
3.3.4.5.6	3ライン

役を作って一気にダイスをクリアすると、その分が相手側に送られます（ハンデキャップモードで条件を変更できます）。

以上が基本ルールの説明でしたが、このほかにもスペシャルダイスやプレイヤーキャラのセレクトができるコマンドなどのフィーチャーがあります。が、スペースの関係上、今回はここまで。手首を鍛えてゲーセンに直行せよ!

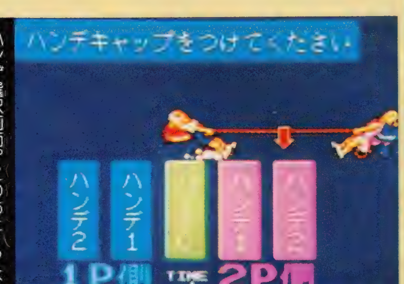
（水島屋T・J）



オクトパスーP、敗れる。「プチッ」



コインを入れてもすぐにボタン押しちゃだめよ。



ハンデ選択画面。このあと1Pは地獄を見るであろう。



VSは2セット先取で勝利。男はハンデ2だぜ!!



君はすべての対戦者と戦うことができるか?　トーナメントゲームだ。

JONG QUEST
ジャン クエスト

©TAITO



完全RPG麻雀ゲーム

みんなおなじみの竜子が帰ってきた。帰ってきたといっても、主人公は竜子の祖先なのだ。
ゲームも普通の麻雀ゲームじゃない。RPGの戦闘を麻雀で闘うという、そういうゲームである。

主人公になりきれ

プレイヤーは、聖雀士リュ



これが魔法の一覧。MPの分だけ使える。複数の魔法を同時に使えるぞ。







これがリュウコの姿。剣と盾をかまえている。負けるとどんどん脱がされるぞ。

ミス・マージャン OAVギャル コンテスト実施中!!

麻雀バトルスクランブル発売記念

スーパーリアル麻雀PⅡのショーコ、PⅢの香澄・未来、PⅣの香織・悠・愛菜の6人のなかからキミのお気に入りの娘を投票してくれ。
投票してくれた人のなかから各キャラクターのセル画をプレゼント！キミが投票した娘のセル画だぞー！
宛先…ゲーメスト編集部「からっきいのミスコン」係まで
締め切り…1月25日（到着分有効）
発表…ゲーメスト5月号で発表



写真は開発中のものです

本日創刊

すーぱーりあるまーじゃんたいむす
SRM TIMES

M…ミキ　K…カスミ　S…ショウ子

M・K・S　こんにちわ！
M　皆さん　私達のセカンドビデオ「麻雀バトルスクランブル」買ってくれました？
K　今回は血湧き肉躍る、冒険活劇なんだよ。
S　けっこー、特撮っぽいよね。
あのバトルスーツがスゴいの。背中とオシリがほとんど丸見え！いったい誰がデザインしたんだろ…？
M　そぉそ、その装着シーンが苦労もん！
K　あれっていわゆるサービスシーンってやつ？
それだろーなあ…。
K　お姉ちゃんのコマ送りで見ると〝みえる〟って…
M　うそよぉ！
あ、今度のビデオにはPⅣの愛菜ちゃん、悠、香織さんが特出してるのよね。（話題転換）
S　うんうん！
おまけのHDアニメではPⅣの3人もHDしちゃってます！
M　ゲームに先駆け、アニメでデビューなんて麻雀ゲームじゃ初めてじゃない？
K　すごいよねー。
S　ふっ、苦労を知らない世代よね…。
M　なにいってんのー！
K　ばばくさー。
S　ひどーいっ！だってあたしたちって先輩になるんじゃない。
M　う〜ん、頑張らねば！

K　さてさて今号から始まりましたこのコーナー、
M　私達のホットインフォメーションを毎号皆さんにお届けしちゃおうというモノ。
S　もちろん、PⅣの3人の情報もビシバシお伝えしちゃうよ。
M　それから、皆さんからの質問やラブコールにもしっかりお答えします。宛先はゲーメスト編集部内「SRM　タイムス」まで！
M・K・S　それではまた！



おたよりまってます♥

あの竜子が帰ってきたぞ！

MAH
マー



ウコになって旅をする。フィールドを歩いているとさまざまな敵が出現する。麻雀で勝負してやっつけろ。

敵をやっつけると、お金と経験値をもらえるぞ。

お金をためて装備を調え、経験値をためレベルアップして進むのだ。

フィールドには洞窟あり、塔あり、町あり、村あり、普通のRPGと変わる所は見られないし、敵もランダムに出現する。もちろん会った敵から逃げることもできるのだ。

ゲーム構成も従来どおり

スケバン雀士竜子をやったことのある人は、すんなりこのゲームをできると思う。基本的にはゲームシステムはいっしょ。

初心者のためのアドバイスモードもちゃんと用意されているぞ。

期待大だね

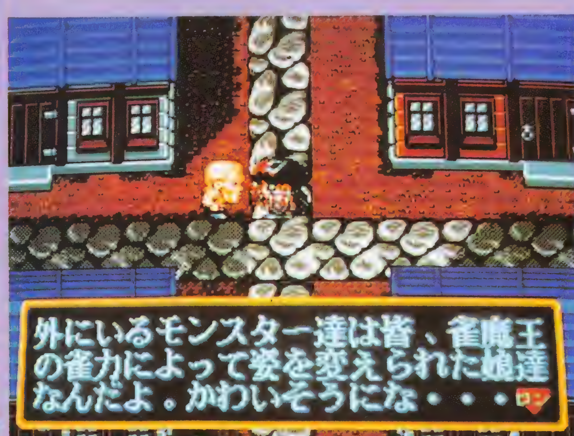
このゲームをこれだけの記事で説明することはできない。次号でもっとくわしく紹介する予定だから期待してくれ。

これは、新年一番の期待株マージャンゲーム。これはチェックだ。

（からっきい）



箱の中から女の子が。これが本当の箱入り娘。
つまんねー。ネックレスが鍵になってる。



街で情報を聞くのだ。街では宿屋や商店などがあるのだ。



恐怖のスライム女。すげー体してるなー。
よくこんな体で、こん棒と盾が持てるもんだ。



CD
1.21 ON SALE

こんなCDが欲しかった、ニチブツ・
マージャンゲームミュージック総集編

- ●全14ゲームにも及ぶオリジナルバージョン網羅 ●本物のニチブツ・マージャンギャル生出演
- ●未公開ニチブツ・マージャンギャル秘蔵原画集 ●ニチブツファンに贈る幻のゲーム「15C1－猿」追加収録

マージャンサウンドグラフィティ
―G.S.M. NICHIBUTSU 2―

〈収録予定作品〉沈黙の編隊　トリプルウォーズ　トリプルウォーズ2　ぱにっくスタジアム　レディーハンター　CLUB 90'S　ねらえ!トップスター　宇宙より愛をこめて 他
CD：PCCB-00051（CDのみ発売）￥2,500（税込）

マージャンギャル・オリジナル
テレカ プレゼントキャンペーン!

この商品とビデオ「マージャンギャルズグラフィティVOL.5」を両方お買上げになった方に先着で500名様に特製オリジナルテレホンカードをプレゼント！（2月末日締め切り）
詳しくは商品をごらん下さい。

VIDEO
「マージャンギャル
グラフィティ」シリーズ



VOL.1～4　各￥2,884（税込）
VOL.5　￥3,000（税込）
好評発売中

G.S.M. 1500 INFORMATION
CDのみ発売 ￥1,500（税込）
特典：CDケースサイズステッカー
1.21 ON SALE



タイトー人気のガン・シューティングとコミカルアクション、2ゲームカップリング盤で登場！迫力のゲームオリジナル音をマルチレコーディング。解説書、楽譜付。

スペースガン・ミズバク大冒険/タイトー
PCCB-00052

SCITRON INFORMATION

サイトロンファンクラブFSG第4期会員募集!

ゲームミュージックをこよなく愛する人達へ、只今GMファンクラブ「FSG」では会員を募集中。詳しい事は、62円切手を貼った返信用封筒（あなたの住所、氏名を書いてね）を同封の上、次の宛先まで送ってね。折り返し入会案内書を送ります。
また、このファンクラブでいっしょに手伝ってくれるスタッフも募集しています。（運営及び会報編集）
簡単なプロフィール、ゲームミュージックに関するコメントを書いて「STAFF募集」係まで送ってね。4月以降から動ける人もOKだよ！
〒150 東京都渋谷区神宮前6－25－8
神宮前コーポラス903号 サイトロン・アンド・アート
㈱内 FSG「入会案内書希望しちゃう」係

サイトロンテレフォンインフォーメーション 東京03-3236-4000

発売元：PONY CANYON
サイトロンレーベル
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31 TEL.03-3221-3151
制　作：サイトロン・アンド・アート㈱
販売元：㈱ポニーキャニオン販売

SCITRON
PONY CANYON

1月21日。全能の神々達へ、これが天地創造の音だ。

パソコンゲームで世界的にヒットした「ポピュラス」のCDが1月21日ついに登場！



全世界のコンピュータファンを熱狂させているシミュレーションゲーム「ポピュラス」のスーパーファミコンバージョンのBGMをフルアレンジで全8曲収録。メインテーマは、葛生千夏による作曲、アレンジ。エンディングテーマは作曲者自身の手によって編曲した作品を収録するなど、「ポピュラス」の世界を満喫できるアルバム。大地をゆるがすサウンドが響きわたる！

〈収録曲〉
Populous Main Theme
It's A Process（ヒットブレーン）
Neighborhoods（三匹の子ぶた）
Dream Drive Doll（ケーキランド）
2029 In A City（シリーランド）
French Revo（フランス革命）
Oh! Edo（大江戸）
Populous Ending Theme
CD PCCB-00053（CDのみ発売）
¥2,500（税込）

サウンドワールド オブ ポピュラス 発売記念キャンペーン！

この商品をお買上げになった方に抽選で合計500名様に
● 特製オリジナルテレホンカード
● 特製プロモーションビデオ
をプレゼント！（2月末日締め切り）
詳しくは商品内のアンケートハガキをご覧下さい。

ELECTRONIC ARTS
IMAGINEER CO., LTD.
スーパーファミコン
© 1989/1990 Electronic Arts copyright
/Original by Bullfrog
Japanese Version by Infinity

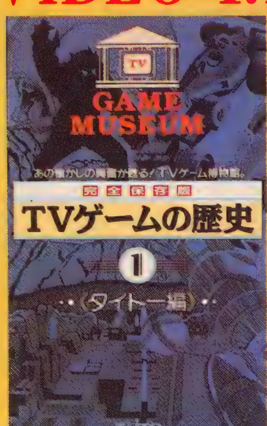
VIDEO 1.21 ON SALE

完全保存版
TVゲームの歴史 タイトー編 VOL.1 VOL.2

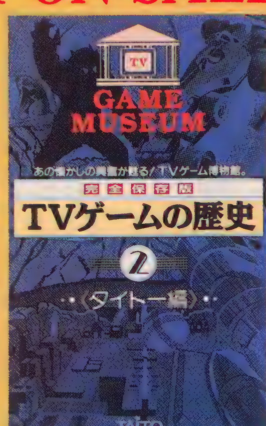
カラーHi Fi モノラル30分 VHSのみ
VOL.1 PCVP-10446 VOL.2 PCVP-10447 各¥3,800(税込)

夢にまで見たあのゲーム達がビデオになって蘇る。

ビデオゲームファン待望のゲームミュージアムシリーズ第一弾ついに登場！
ゲームメーカー最大手、タイトーのビデオゲーム&年代別に分け、その映像、サウンドをハードウエアの進歩と絡めて紹介。全国ビデオゲームファン待望のタイトーヒストリービデオです。一世を風靡したあの「スペースインベーダー」などタイトー初期のゲーム収録。



〈収録予定作品〉
(VOL.1)(1973〜1979)
スペースレース／インターセプター／ウエスタンガン／サファリ／ミサイルX／スペースインベーダー／ブルーシャーク／フィールドゴール／スペースインベーダーII／スペースチェイサー／ルナレスキュー



〈収録予定作品〉
(VOL.2)(1980〜1983)
クレージーバルーン／バルーンボンバー／ポラリス／クイックス／スペースシーカー／スペースクルーザー／バーディーキング／ワイルドウエスタン／タイムトンネル／エレベーターアクション





はじけろ、ショータイム。

ポップなグラフィックとサウンドがショーアップ！
さらに3つのゲームモード、通信対戦機能も搭載。

リーグボウリング
30,000円（税別）

- 「ネオ・ジオ」本体セット：標準価格58,000円
  付属品・コントローラ×1、メモリーカード×1、ACアダプター×1、AVケーブル×1
- 「ネオ・ジオ」オプション：メモリーカード(2,800円)、専用コントローラ(5,800円)、麻雀コントローラ(5,800円)、AV接続ケーブル(1,000円)、RFコンバータ(1,500円)、RGBケーブル(1,560円)
- 「ネオ・ジオ」ゲームソフト：NAM1975(28,000円)、ベースボールスターズプロフェッショナル(28,000円)、トッププレイヤーズゴルフ(32,000円)、麻雀狂列伝(28,000円)、マジシャンロード(28,000円)、ライディングヒーロー(32,000円)、ニンジャコンバット(28,000円)、ザ・スーパースパイ(32,000円)、サイバーリップ(28,000円)、ジョイジョイキッド(28,000円)

以上の料金は、すべて標準価格(税別)です。別途、消費税3%が加算されます。

ご購入は、 全国の玩具店で **レンタルは、** お近くのゲームセンター、レンタルビデオ店で。(ゲームセンター、レンタルビデオ店でも販売中)

「ネオ・ジオ」なんでも相談室 ☎06-338-8188 開設中！

The Future Is Now
SNK

うれしいニュースだ！

【通信販売のお知らせ】

全国に拡がる「ネオ・ジオ」ファンに朗報！一部地域で購入困難だった「ネオ・ジオ」本体、ソフト、オプション類が"通信販売"でお手軽にお求め頂ける様になりました。お届けは手続き終了後一週間程度(送料当社負担)です。ぜひご利用下さい。

●分割払いご希望の方は、

下記、「ネオ・ジオ」通販部・通販フリーダイヤルまでお問い合わせ下さい。
おりかえし、詳しいご案内と、通販分割払い申込書をお送りします。また、おハガキによるお申し込みは、住所・氏名・TEL・年齢に分割払い希望とご明記の上、「ネオ・ジオ」通販部までお送り下さい。追って必要資料をお送りいたします。

●分割払い時のご注意●

分割払いのご利用はご購入商品の合計価格が50,000円を越える場合に限らせていただきます。ご購入商品の組み合わせ、分割回数につきましてもご希望をお聞きしております。お気軽に通販フリーダイヤルまでお問い合わせ下さい。

- ご契約時に簡単な査定をさせていただきます。また未成年の方は保護者の方の承諾が必要となります。あらかじめご了承下さい
- 商品の返品は到着後1週間以内とさせていただきます。

●一括払いご希望の方は、

下記、申し込み用紙を切りとって、必要事項ご記入の上、次のいずれかの要領で「ネオ・ジオ」通販部までお申し込み下さい。

❶現金書留でお申し込みの場合は、
現金書留用封筒に、申し込み用紙と商品代金を同封の上、ご郵送下さい。

❷郵便為替でお申し込みの場合は、
お近くの郵便局にて、為替用紙に必要事項をご記入・お手続きと同時に、必ず申し込み書をご郵送下さい。

❸銀行振込でお申し込みの場合は、
お近くの銀行にて、振込用紙に必要事項をご記入の上、下記の口座にお振り込み下さいますと同時に、必ず申し込み書をご郵送下さい。

東海銀行・新大阪支店 当座預金－140398 株式会社エス・エヌ・ケイ

※お支払いいただく商品代金は税込み販売価格の合計金額です。過不足のないようにご注意下さい。

詳しくは通信販売フリーダイヤル **0120-06-8058**

通販申し込み先 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8 株式会社エス・エヌ・ケイ 「ネオ・ジオ」通販部 G 係

「ネオ・ジオ」通販一括払いお申し込み書

		税込販売価格	注文数
	ネオ・ジオ本体	59,740円	個
「ネオ・ジオ」オプション	メモリーカード	2,884円	個
	専用コントローラ	5,974円	個
	麻雀コントローラ	5,974円	個
	AV接続ケーブル	1,030円	個
	RFコンバーター	1,545円	個
	RGBケーブル	1,607円	個
「ネオ・ジオ」ゲームソフト	NAM-1975	28,840円	個
	ベースボールスターズプロフェッショナル	28,840円	個
	トッププレイヤーズゴルフ	32,960円	個
	麻雀狂列伝	28,840円	個
	マジシャンロード	28,840円	個
	ライディングヒーロー	32,960円	個
	ニンジャコンバット	28,840円	個
	ザ・スーパースパイ	32,960円	個
	サイバーリップ	28,840円	個
	ジョイジョイキット	28,840円	個
	リーグボウリング	30,900円	個

●一括払いお支払い方法

ご希望商品の"注文数"の欄に個数をはっきりとご記入の上、お選びのお支払い方法に印をおつけ下さい。

- 現金書留
- 郵便為替
- 銀行振込

(お名前)

職業(学年)　(年齢)　才

(ご住所)

合計金額　円　TEL.

夢じゃないよね。



ダルマ族により自然の星は汚され、王女も病に倒れた。
ラギ伝統の格闘技"葉術"で立ち向かうブルーの行く手を、
奇想天外な罠が阻む。華麗なドリームワールドに展開する
2人同時プレイ可能、痛快アクション巨編。公開迫る!



惑星ラギは不思議でいっぱい!

RAGUY™
©1990 ALPHA DENSHI CO.,LTD.
3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー
実用新案出願中



"葉メンコ"だ。"二重身"だ。

ラ　ギ
近日発売予定

これが"てっぺん"。

ゲームセンターから"モンスター"マシンが飛び出した。その名は「ネオ・ジオ」。最大330メガの大容量を始めとするハイパースペックが、これまでの家庭用ゲームマシンのすべての常識をはるかに越えた。ドラマチックワールドがキミを待つ。"てっぺん"を手にせよ!

すべてに"リアル"。

NEO GEO

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」™

超ド級エンターテイメント。ますます広がるドラマチック・ワールド。



麻雀で、
笑っていただきます。

みなさんのおかげさまです!™

みなさんのおかげさまです!
大スゴロク大会
©1991 MONOLITH CORP.
近日発売予定。

最先端のゲームセンター・マシンと同じ
迫力が、あなたの部屋で楽しめる。
それが「ネオ・ジオ」。

本体標準価格58,000円(税別)

創的体験
MAX330MEGA



株式会社エス・エヌ・ケイ●大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号●営業本部 〒144 東京都大田区東蒲田2-2-12リュンヌヴィラージュビル 実用新案出願中 「NEO・GEO」はSNKの登録商標です。

WEST WOOD CO.,LTD



遠い昔、何千マイルも続く荒野を開拓した人々がいました。

穏やかな風がいつ嵐に変わるかもしれない砂漠を、

西へ西へと歩き続けた人々がいました。

そんな彼らが約束の地にたどりつき見たものはなんだったのでしょう。

フロンティアスピリットへのロマンは果てしなく・・・

歩き続けることこそ私たちウエストウッドのテーマです。

GO WEST

仕事や会社の待遇面における現状に不満があるあなた。自分の実力がまだまだ出しきれてないと思っている君。ウエストウッドで、あなたの才能を充分に活用できます。まだ設立して間もない私たちですが、ワークフィールドはワールドワイド。「世界中に夢のあるゲームを提供すること」を使命とし、新商品の開発に取り組んでいます。そのためにも、常に新しいものに目を向けてゆき、自由な空気の中で仕事ができるよう、環境、待遇づくりに気を配っています。現状を打破したいと思っているあなた、ぜひウエストウッドの扉を叩いてみませんか。きっと新しい可能性が見つかるはずです。

募集要項

募集職種	プログラマー(アッセンブラ) ゲームデザイナー グラフィックデザイナー
資　　格	20才～35才位迄 プログラマー、Z80、68K、6502等のプログラミング経験者歓迎。 デザイナー、未経験者可。高校専門学校卒業以上、実務経験者歓迎
給　　与	委細面談、固定給制
待　　遇	昇給年1回、賞与年2回、交通費金額支給、各種保健完備、社員旅行有
勤務時間	10:00～19:00
休　　日	日曜、祝祭日、週休2日制、年末年始、夏期、有給 プロジェクト終了毎に長期休暇有
応　　募	履歴書、職務経歴書、作品を送付、もしくは御持参ください
交　　通	地下鉄丸の内線、 四ッ谷三丁目駅徒歩10分

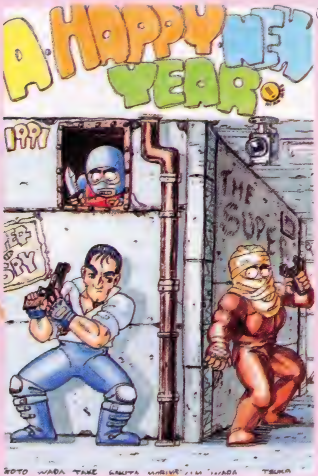
株式会社 ウエスト ウッド
〒160 東京都新宿区大京町25-3 キングダム御苑705
TEL.03-359-2737 FAX.03-359-2450

新春スペシャル

お年賀状!!!1991

さて正月といえばおなじみお年賀状スペシャル！各社直筆！（でないのもあるが）の気合いの入ったお年賀状が寄せられ、メーカーさんの方々に感謝の気持ちでいっぱいです。ありがとうございます。では絢爛豪華なお年賀状ながめつつ一年の計をぶちたてよう!!

SNK



⑪



⑧



①



②



⑫



⑨



⑥



③





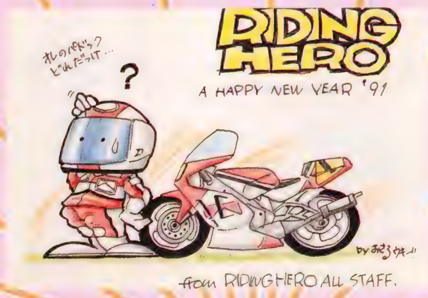
⑬



⑩



⑦



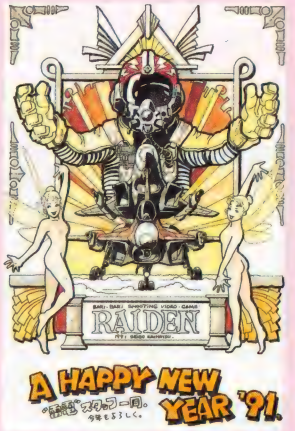
⑤

SEGA



⑲

SEIBU KAIHATSU

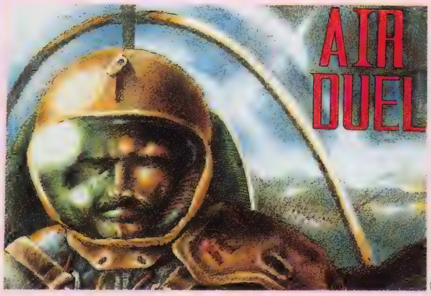


⑱



⑮

Irem



⑭



⑰



⑯

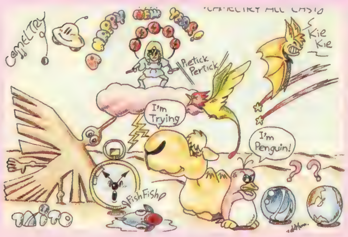


㉑

SETA



⑳



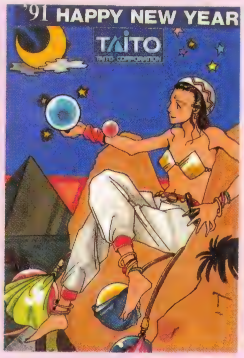
㉗



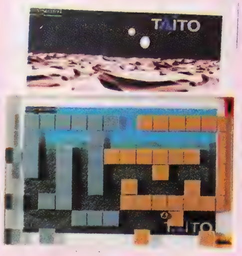
㉖



㉕



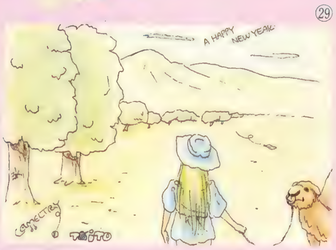
㉔



㉒

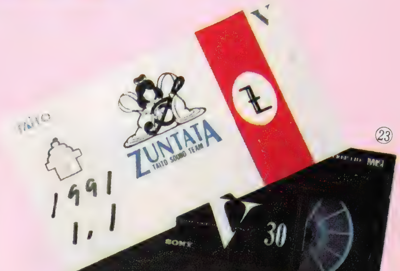


㉘



㉙

TAITO

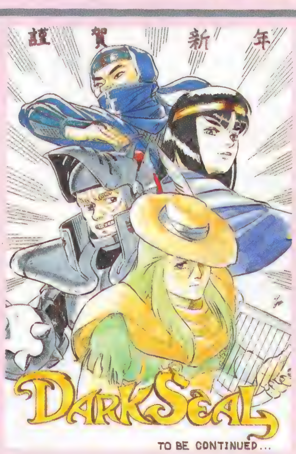


㉓

THE Coin Op.Journal



㉝

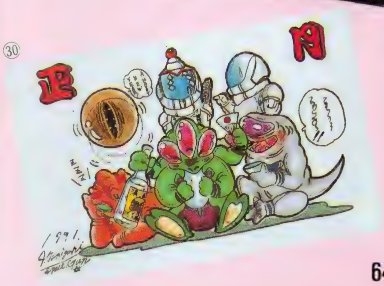


㉜

DATA EAST



㉛



㉚

37


TOA PLAN

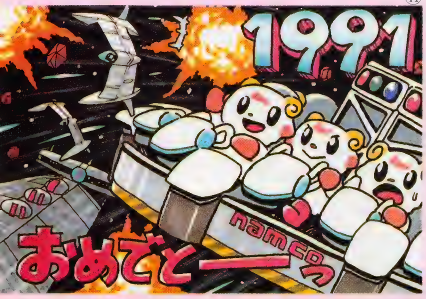
36


TECHNOS JAPAN

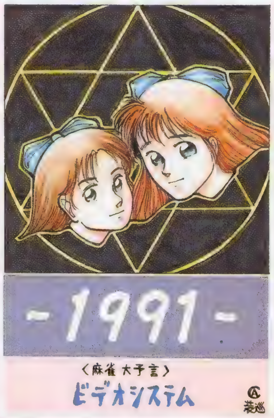
35


34


namco

41


42


40


39


V-System

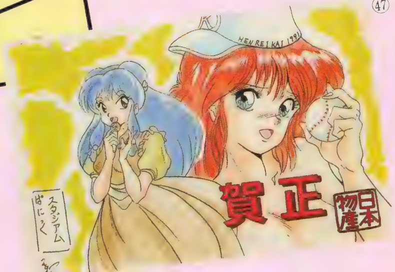
38


HOME DATA

50


45

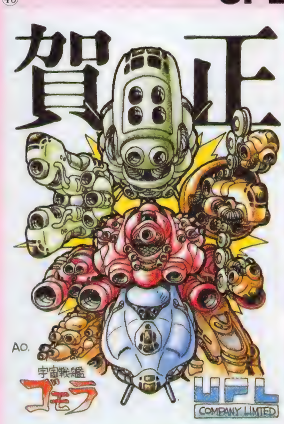

46


47


NICHIBUTSU

44


UPL

43


SCITRON

51


KING Records

48


POLYSTAR

49


CAPCOM

55



54



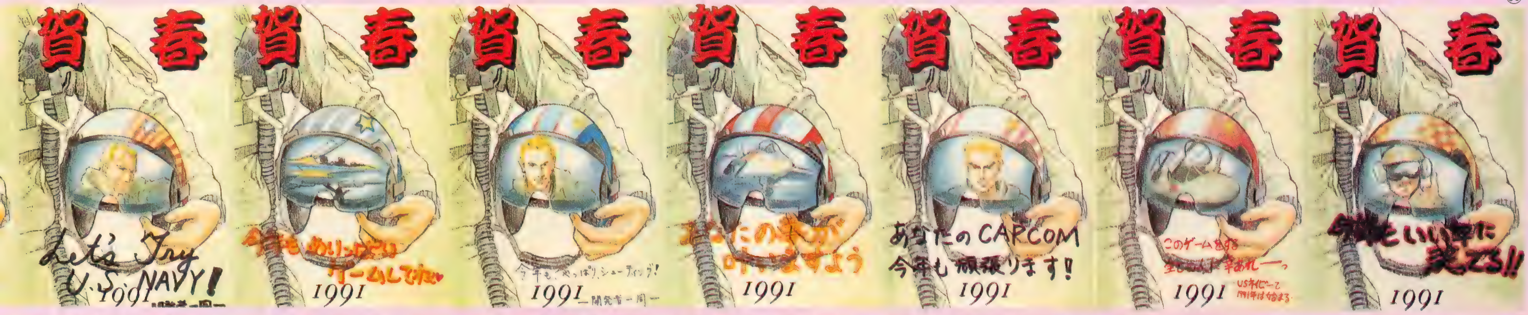
53



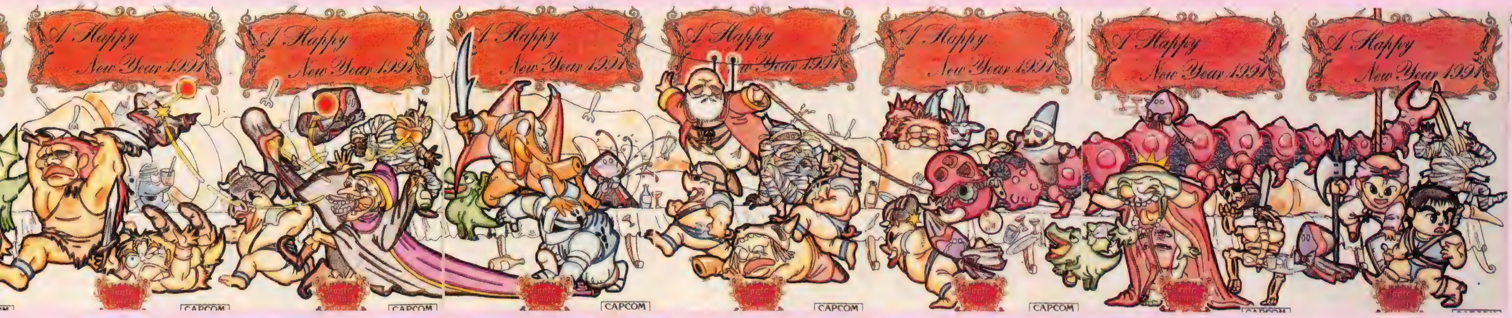
52



56



57



58



59



61

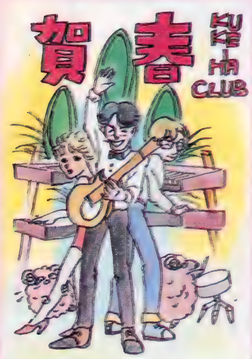


60





71

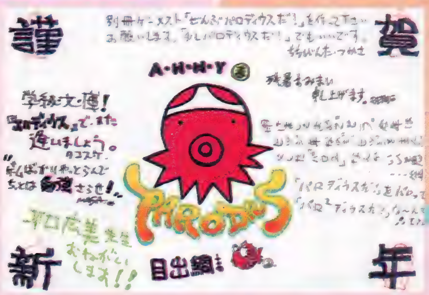


72

KONAMI



73



74



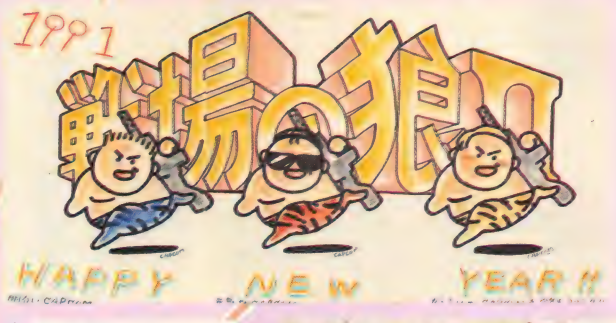
75



62



65



63



64



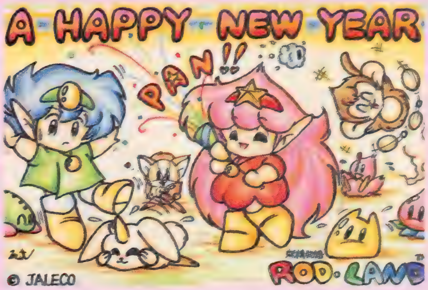


66



57

JALECO



69



70



68



67

いや、今年はどちらもやたらコリまくった年賀状ばかりで、おまけにドドーッと量がふえてくれちゃってお兄さん嬉しいよ、ウホー(涙)。

。さて、例年通りそれぞれの年賀状の実物をそれぞれ1名様にプレゼント!!年賀ハガキに欲しい年賀状の番号を指定して**1月5日必着**で編集部内「3年目の松の内係」まで！最後になりましたが、毎年ゴージャスな年賀状を寄せて下さるメーカーの皆さん、本年もよろしくお願いいたします。 (栗)

ゲーメスト

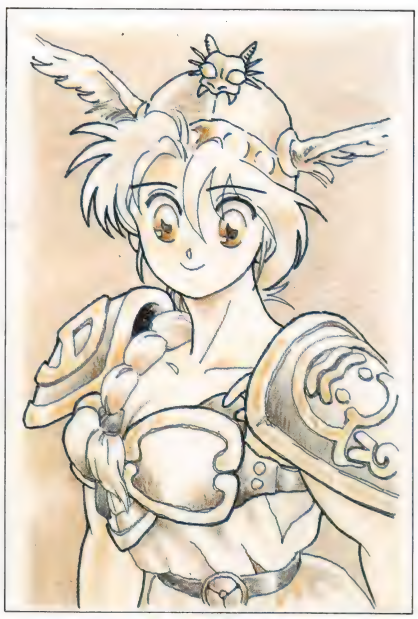
構成：栗原桃郎　助っ人：(T)ことTM

ア・イ・ラ・ン・ド

★イエッ！ みんなは年を越す支度はできたかなっ。今月のアイランドは激アツいぞ!! ゲーメスト大賞でページがないというのを無理やりカラー1ページうばいとり(マジ)続くお手紙もいつになく燃えている！ こ、こいつは見のがすわけにはいかん！ 年越しそば食っておせちの用意して、除夜の鐘聞きつつおこたで読むとしましよっか!!



↑(宮城県　おむすびマンにくびったけ君)★そう、君が一番乗りだ!!(なんせ7月には着いていたし)



↑(山形県　笑面龍君)★なんともこの感じは、たいへんいいと思います。



↑(大阪府　如月詠泉くん)★出かける支度はできたかなっ？



↑(静岡県　でーた・65536君)★う、うー懐かしい。FC版おまけのテープもってるぞ。



↑(栃木県　マイッチックサイト先生)★うりゃっ！ 一瞬ドラクエかと思ったがどっこい実はドラスピでした。



↑(神奈川県　松田直樹君)★世界の平和は我らがくだく？



↑（福井県　8ch君(当)）★誰も彼らを、とめられない。

今月のいっぱつ!!

男の世界だ パチパチパーンチ！

——格闘ゲームを私が語る

☆私は格闘ゲームが好きだ。古くはプロレスに始まり、くにお君・ダブルドラゴンで一気に盛り上がり、ファイナルファイトで頂点を極めた格闘ゲームが大好きだ。

何といっても、格闘ゲーム（以下格ゲー）は人間の闘争本能の充実をもっともシンプルに表現してくれるのがよい。しかし、最近の格ゲーは面白くないものが増えた。やっていて敵よりもゲームに思いきりジャンピングパイルドライバーをかましてやりたくなるよーなのもある。

そんなわけで、私は〝良い格ゲー〟というものについて考えてみたいと思う。

まず第一には、格ゲーは操作がシンプルでなくてはならない。ボタンを2つも3つも押して敵を攻撃するのはあまりにも疲れる。それに、技が多い割には使えるのがほとんどないというのもイヤだ。

次に、格ゲーは攻撃が派手でなくてはならない。パンチとキックは攻撃の基本ではあるが、それだけを使ってセコセコ進んでいくのは味気ない。

その点、FF（ファイナルファイト）はスゴい。ハガーがアンドレやソドムを「でや〜！」とバックドロップすれば、プレイヤーはもちろんギャラリーも〝燃える〟。ポインズやロキシーに「う〜いお！」とパイルドライバーをかけるのを見ると、思わずまた、「やってみたい！」と思うものだ。

（なんだかね〜〜(栗)）

操作性にしても、三角飛びやナイフなど技を3人のキャラに分散させ、持ち技を少なくさせているのがよい。しかもどの技も攻撃力が高い。

第3に、格ゲーに出る敵は必ずノーミス、ノーダメージで倒せるものでなくてはならない。自分のキャラが敵から何の理由もなくダメージをくうゲームはいかん、ということだ。

最近の格ゲーには変なのが多く、敵をどう攻撃しても必ずダメージをくらってしまうのがある。こんなもんゲームじゃねぇ、サギだ！かといって、敵の行動がすべてお見通しでパターン化できるゲームも嫌だ。やはり格ゲーの敵は色々な技を使ってどうにか倒せるというのがいい。

FFの場合、アンドレやダムドなど、ある程度の攻撃プロセスは分かっていても完全パターン化するに至らず、操作次第ではノーダメージで倒せるが、場合によってはピンチに立たされるというのが新鮮でよい。

最後に、格ゲーはワイルドでなくてはならない。指名手配中の人間がゴロゴロいそうで、レゲエのおじさんも怖くて進みたがらないぐらい気味の悪い建物が立ち並び、たとえローマ法王でもうろついていれば命が危ういというような野蛮な街で一戦まじえたいものだ（©落合信彦）。

格闘ゲームに可愛い女はいらねえ！

…と、私が思う良い格ゲーについていろいろ書いてみましたが…え？FFのヨイショばっかりって？まぁいいじゃありませんか。なんだかんだいってもゲームは「面白くなくてはならない」、これですよね！

P.S.でも私は「目撃」が好き。（大爆笑）

（愛媛県　神岡〝推薦通るかな〟龍太郎さん（女の子））

★本当かいな…（➡このへん）。格闘ゲームに必要なものといえば…リアルな音！とコンティニュー用のコイン…ね。



がぶりより ゲーマー人生

某誌によると、かの「ゲームセンターあらし」が復活する予定があったという。
「当初の企画では主人公は中学生（受験に失敗し高校浪人）に成長し、再び超ハイテク時代のゲームセンターに戻ってくる」のだそうで、断念の理由は「マンガが現実の新機種のペースに追いつかないだろうから」とのこと。
うーむ残念、もし実現したらとんでもないモノになってただろう。

（大阪府　後藤裕之君）



←（兵庫県　TOADIE君）★破って奪ってごきげんよう。

あーゲームしててよかったと思う日

☆俺はいつものようにガイのジャンプキックをして自販機の前に立ち、「JO」を買う。そして偉そーな態度でイスに座る。そのゲームはアウトゾーン。俺が気に入ってるゲームだ。しかし、はっきりいって俺はゲームが下手だ。すぐにプレイ開始！俺でも1面はヘッチャラで、いつも1人は死ぬ2面のボスも奇跡的にかわし、3、4面もなんとかクリアした。

「ヨッシャー木村！ノーミスじゃんへイ！」（おやじギャーグ!!㊤ ※おやじギャグとは…おやじ的ギャグのこと）

5面の強制スクロール。ここで俺はいつもハマっている。まずヘビを倒してボンバーを補給。なんだかナチュラルハイになりつつピンクの弾をかわし敵をどんどん倒し、俺は「勝った！」と思った。しかしそのとたん落ちてミス!!

その後、死にながらもなんとか気合で6面もクリアし、最終面へ。ザコを倒し、ドキドキしながらボスと対決。ボスの手が伸びてきたのをうまくよけたと思ったらチェンジをとるわ、弾をかわしきれず下に落ちるわで、もーヒサン。しかし、ボンバーとスーパーマグナムサンダー攻撃で気づくとボスを倒していた。

しばらく俺はボーッとしていた。実ははじめてシューティングゲームをクリアしたのだ。うれしくてわけがわからなくなっていた。

「ウオオォォォウウ」2周目があるのも忘れて俺は席を立っていた。そしてカラオケBOXに入って1人で「乾杯」を歌っていた……。

次の日、台風が来た。

（宮崎県　どん君）

★そ…その気持ち分かるぜ。念願のクリアを果たしたら、その日は1日ハッピーライフだもんね。このへんはゲームセンターならではかも。



↑（静岡県　点画野郎君）★闇は無限の深さを持っていた…。

あったらいいなこんなゲーセン

☆そろそろAMショーに出展されてたゲームも出てきますね。とりあえずレッツプレイしたいのがGPライダー。なんか面白そう。

まぁ、あとは…えー、なんかありましたっけ(笑)。あ、USネイビー。連射遅い私にはつらそう。ドラゴンセイバーは…前作やってなかったから、やってた人より期待度は薄いのであります。あ！ツインビー2。少し期待させるかなぁ、うんうん。

この前友人と「これがゲーマーの理想郷だ！」とかバカ言ってたのですが、その理想の店に置いてほしいゲームの中に、最近のが全然ないのです。一番新しいものでパロディウスだ！　あとはグラディウス、グラII、テトリス、フラッシュポイント、アウトラン、スーパーハングオン、パワードリフト、ギャラクシーフォース（やらずに大型モニターでえーなー、きれいなぁと言って楽しむ）、モトス、SDI、アサルト（マニアよのう…）とかいう具合でして…。

なんか「最近のゲームは面白くない」とかばかり言ってる自分って、すごい年寄りの気分ですねぇ。うーん、いかんいかん、じじいだ〜。じじいになったらバイクでヨーロッパ回って、スパハンのエキスパートだよーんとかいうようなさむいネタはともかく、何か一発ドオーンと面白いゲームがほしいものであります。

あ、OLDゲームといえば別冊期待しております。発売半年ぐらい遅れたっていいですから、中途半端なものだけはやめてください。絶対ですよ！　そいでは、また…。

（大阪府　AIM君）

★うおーっ、理想の店ならおいらだってあるぞ。（「さびしんぼう」の尾美としのりの口調で）べんべろべぇえ…（しつこい?）。夢の理想郷(ゲーセン)を求めて、今日もゲーマーは街を歩き回るのである。

そんな彼らのゲーマー的日常

全然関係ないんですけど、マッドギヤの皆さんって落ちてるものはたとえお皿にのったステーキとかだって勝手に食べないし、お金や宝石も拾ったりしない…。よっぽどきびしくしつけられたんですね。

——本当はいい奴らなんだ!!　なにが彼らを変えたんだ!?

ハガアのバカ！かれらの悩みをわかってやれ!!

（埼玉県　人権を守れ！の登山ヌ・ヴェガ君）

★（スクールウォーズの見すぎでは…）市長ならば何をしてもよい…それが権力!!

タイトーファンの夢見るささやかな(?)未来…

1993年に独裁政治がしかれ、

2049年にテロリストが暴れ出し、

2088年に賭博レースが横行し、

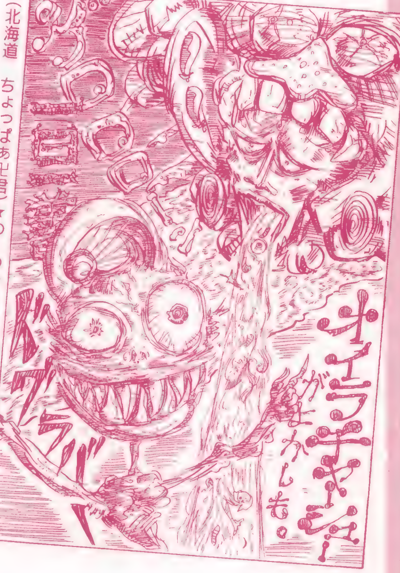
その数千年後にどこぞの星からの怪電波が流れる。

なんて暗い未来なんだろう…。

（東京都　久留美ックトウェルブさん）

★夢もチボーもないっす。

はちみつレモンが売れてからというもの、各社がはちみつ〜シリーズをこれでもかっというほどだしましたね。



↑（北海道　ちょっぱぁ卍君）★わ…わからない。

冬来たりなば……

つっこみ三昧

☞ゲーメストを初めて買った。
「今夜は朝までつっこみ三昧」
……このコーナーは何がいいたいんだ？
（山形県　瑠火亜君）
←こんなはずじゃなかった…こんな……。

☞香澄ちゃんのようにもったいをつけることもなく、見ろ見ろとばかりに見たくもない胸をみせつけてくるアウトゾーンのサイボーグ戦士に好感をもてないのは…俺だけじゃあ、ないはずだ。
（静岡県　大村泰久君）
←あぁ…もういやん…。

☞はじめて載ったのはいいが、真上にのしかかる**「オッパイビィーム!」**…………………。
（長野県　国死亡届吉inタコ夫君）
←別名、過去をむしかえしてはんすう三昧。

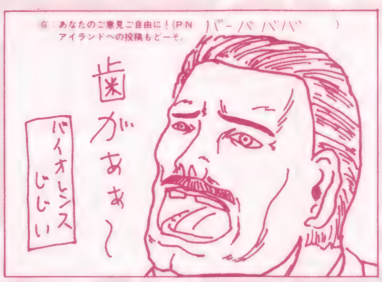
☞友人M君は〝ぴすとる大名の冒険〟のタイトルを「Wit's 2かと思った」そうだ。
「…俺の言いたいのは〝人間のレベルじゃUゾーンは撃ち破れない〟ってことなんだよ」
「やはり〝マニアのレベル〟じゃなきゃダメか……」
（神奈川県　パン屋でメロンパンが君）
←………たしかに（何が?）。

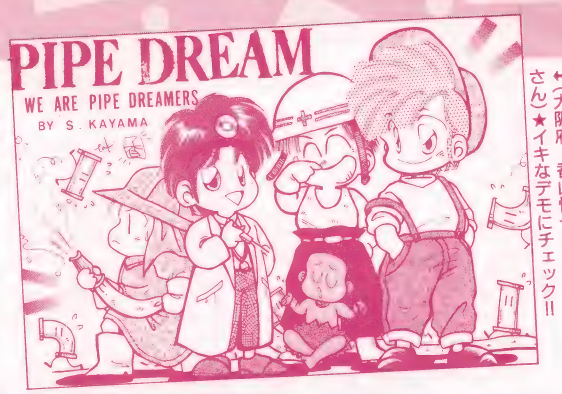
☞俺の作った8ミリ映画作品
「変態忍者　Ⅰ／Ⅱ」を見たい奴はいないのか!!　（熊本県　清水拓之助君）
←…首切り投げか？　見たいな。

☞「熱血**ゴーファ**くにお君」
（北海道　WDS君㊫）
←バクコール尽きたから何行くかわからんぞ。

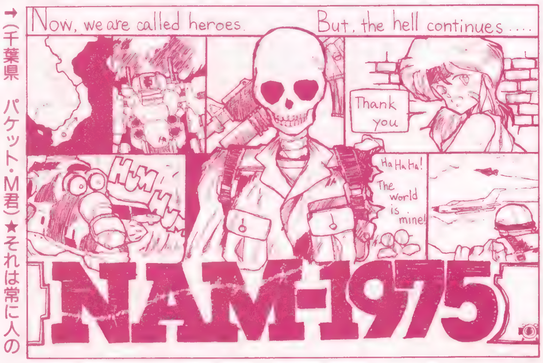
©：おもしろくなかったところは？
日本ホゞ…(ドカッ!!)ぐふっ！は、はねたまご速報

☞（神戸市　ZANTETSUKEN君）
←はっ!!…こ、こんな所まで…！





←（大阪府　香山慎一とあらいぐま竹井さん）★イキなデモにチェック!!



↑（千葉県　パケット・M君）★それは常に人の中にあり……決して、止むことはない。

○はちみつ
　レモンスカッシュ
○はちみつオレンジ
○はちみつ
　ホワイトソーダ
○はちみつピーチ
○はちみつアップル
○はちみつ梅
○はちみつアセロラ
○はちみつプルーン
○はちみつブルガリア
　ヨーグルト
○はちみつラムネ
中でも一番きてるのは何といっても
○はちみつひやしあめ

でしょう。ここで一言、「何でもはちみつ入れりゃいーってもんでもねー！（怒）はちみつブルガリアヨーグルトとかわけがわかんねー!!やれるもんなら〝はちみつこぶ茶〟とか〝はちみつなしドリンク〟とかやってみろ!!」
まずいドリンクシリーズのふっかつをきたいしています（マジ）。
（大阪府　雑君先生ファンです。とらねこATさん）
★もーひやしあめはいーっつーの!!編集部の冷蔵庫なんかタヘボベビーダやらカレースープやら…得体のしれん飲み物で一杯になっちゃったんだぞ!!どおしてくれる（自業自得）。

すべての人にエンディングを

☆あらゆるメディアにおいて物語は完結している。本でも映画でもTVでも、人々は物語をあたりまえのことだが、結末まで確実に見ることができる。
さて、ここで唯一、このあたりまえのことができない…あるいはできても一部の人に限られるメディアがある。
そのメディアは、「自分が物語の主人公になりきる」という点では他よりもはるかに優れている。理由は簡単で、他のメディアが物語を受け手に一方的に送りつけるのに対して、そのメディアは享受者がまさに直接入り込んで物語を展開させることができるからである。
言うまでもなく、このメディアというのはビデオゲームのことである。確かに、ゲームの基板の中には物語のすべてが記されているが、すべての人々がそれを見られるとは限らない。これはアーケードゲーム（ゲームセンターに置かれる〝業務用〟ゲーム）の多くについても言えることだ。
これは不条理以外のなにものでもない。「じゃあ、どんな人でもクリアできる簡単なゲームが面白いのかよ」と言われそうだが、そうではない。
ゲームをプレイする人の腕前に応じて難易度設定ができるようになれば、問題は解決されるのだ。すでにこれをおこなっているゲームも出ているが、まだまだ徹底されてないと思う。思えば、ドラクエがあれほどまでに売れたのはすべての人がその結末を見られたということにつきるのではないか。
ゲーム製作者は、あらゆる人々にその物語の結末、いわゆるエンディングを見せる義務と責任があるのではないか。これだけの可能性と表現力を持ったメディアなのに、それが十分に生かされていないと思うと、なんともくやしい気持ちになる。
（長野県　TAE君㊫）
★なるほど…。たしかにRPGの魅力のひとつに、「確実に最後まで遊べる」というのがあったかもしれない。ただ、誰もが常に最後まで行けると限らないがゆえにクリアしてうれしいしクリアする気も出る、という面もあるんじゃないかな？

↓（東京都　姫神れいす君）★続編だー、2Pだー、主人公が女だー（悪意はない）。





←（福岡県　雪兎影清さん）

夢を持つというのはどういうことなのだろうか

★12月号の「夢を持つのはいけないことなのだろうか」に、実に多くの手紙が寄せられました。今回はその中の2通を紹介します。12月号をもう一度読み返してから、ぜひ読んでみてくださいっ!!

☆12月号のかるらたくじ君の話、少々考えさせられるものがあってペンをとりました。

私は現在理系短大の1年生ですが、高2という年はよく親父とゲームがうんぬんと言い争っていた時期でした。

父はハード関係の会社に勤めており、そのせいか「しょせんソフトなんてワクの中でしか動かせないんだよ」「誰にでもできる仕事だよ」とか言うのです。ゲームに関しては「みんな同じじゃないか」「タバコと同じ、百害あって一利なし」ともう好き放題言ってくれますが、最終的に結びつくのはやはり将来のことで、某社志望の私に「ソフト関係は下から（若い人が）ずんずん上がってくるからなぁ、30過ぎたらもう仕事がなくなるぞ」などと、もう夢も希望もあったもんじゃありません。

あの時期は、私が家庭用コントロールボックスに手を出した時期で、その時の親の顔ときたら「何をそこまで…」って感じでした。

以来10数枚の基板を購入しましたが、私は今さらハゲかかった40代のおじさんにゲームの面白さを知ってもらおうとは思いません。いくら説明しても「しかしな」「とにかくな」と言ってごまかすのは私の親も同じです。

ただ、年を重ねる（といってもまだ19だけど）につれて、親が言っていたことが、言いたかったことがわかるようになってきました。

私は、現在、事務用のソフトメーカーでバイトをしていますが、「なんてキビシイ世界なんだ」と思いました。

趣味と実益を…とは言いますが、この仕事を続けていると趣味がそうでなくなる、そんな気さえしました。

夢と空想は違う。現実化させるのが夢であり、そのために様々な人々と話し、様々な体験をせよ……こう「親父」は言いたかったのではないでしょうか。私は、「あのバイトは某社に入るための1ステップだ」と考えています。

「自分の夢を現実化するために、しっかりと信念を持って好きなことをやれ」

これが私のできる最大のアドバイスです。ガンバッテくれ、我が兄弟よ。石頭オヤジなんてくそくらえだ!

（兵庫県　えーわいだよ君）



↑（東京都　まつやま登さん）★すっかり載せるのが遅れてしまいました（ゴメン）。

☆かるらたくじ君へ。怒るのは友達を侮辱された時だけにしてみませんか?なぜか、といえば、ゲームを父にバカにされたとありましたね。世の中には色んな意見を持った人がいるわけです。あなたの父君がゲームが死ぬほどキライでもおかしくはないのです。

まして、話の内容から察すると、父君はあなたのことを気遣っているのではないでしょうか?ですから、ゲームに対する批判は「あぁ、世の中にはこういう考えの人もいるのか」という意見として取り込めると思うんです。

こういう姿勢を身につけておくと、必ず社会に出て役に立ちます。保証します。

ただ、この業界ははっきりいってあまり世間から認知されていないようで、父君は情報不足から反対するのかもしれません。誰でも、何だかわからない会社に息子を入れたいとは思わないでしょうし。

実際、多くのメーカーはここ数年のマーケット拡大でかなり成長しています。ですから"夢を壊された"などといわず、積極的に資料を取り寄せるなど自分で色々調査して真剣に考え抜き、改めて父君と話し合ってみてはどうでしょうか?あなたの姿勢と正確な情報、これが大切だと思います。

それでも反対され、でもやはりゲームの仕事に携わりたいのなら、一戦交えてみることも悪くないと思います。ただし、すべての責任があなたの双肩にかかってきますから、相当の覚悟は必要ですが…ぜひがんばってください。夢が現実となるよう祈ってます（クッサー）

追伸：父君とは基本的に敵対関係にならないほうがいいです。絶対!でも、友達への侮辱は許すな!乱筆乱文失礼。（伊勢原市　へたっぴ君）

★どうだったでしょうか。読者の皆さんの相当の割合の人が、この問題を身近に感じているのではないでしょうか?反響を待ちます。

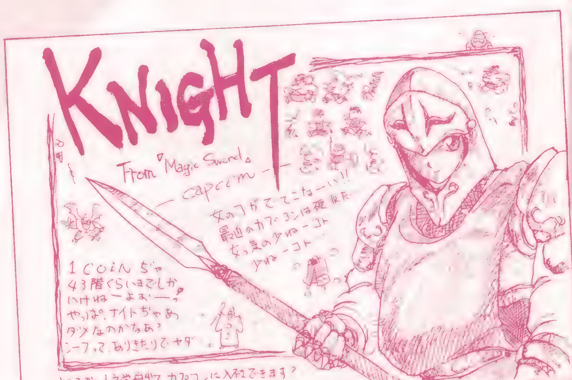
燃えよ青春っ!



いまでこそグラIIIは超むずゲームであるが、雷電やパロディウスだ！2周目の難易度を見ると…。このゲームもいずれグラI、グラIIのごとき扱いを受けるのだろうか。難度の上昇を続ける会社もすごいが、それについてくるゲーマーはまるで無限進化を続ける化け物のようだ。

けど、この前、R-TYPEの最初の宇宙が越えられない奴を見て普通のゲームファンはこんなもんだよな、と思いなおしたり…いろいろあるわけだ。

（大阪府　青炎君）

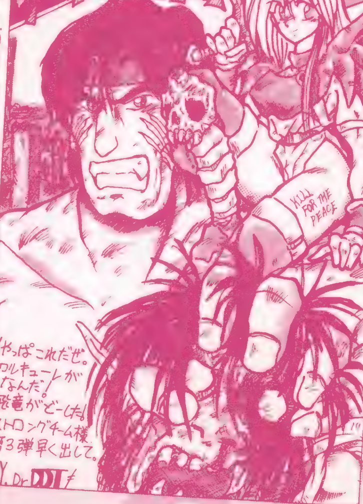


↑（奈良県　Mr.パブロフ君）★私はまだこの人に会えないんですけど…（涙）。

こちらこだわり派

たしかに、ぜんじ氏の「論」は超熱い。しかし、状況に意見する場はアイランドも設けているではありませんか。ここでは掲載までに時間はあいてしまうものの、多くの人の視点から見た意見が集まるという利点があるはず。それが「論」に負けてしまうのははっきりいってくやしい。たしかに文章の洗練さでは見おとりするものの、荒けずりは荒けずりなりに意見を出しあって、ぜんじ氏のネタがなくなるくらいすばらしいコーナーにするのが理想では？

（千葉県　アーグラス君）



↑（三重県　Dr.DDT君）★飛び散る血潮にロマンをみたぞ（危険）。

ゲームセンターはどこへ行くのか

☆11月号の「いっぱつ！」キレイになったゲームセンターの記事を読んでの意見です。

最近は、ゲームセンターのみならずゲームセンターそのものも一般の人々にあけわたされようとしているのではないでしょうか。まず多人数同時プレイのゲームが多い。多すぎる！しかも1人では3分も持たないけれど複数でやると楽勝とか、あきらかに同時プレイでの高インカムを狙った設定のゲームが多いと思います。

その半面、1人でひたすらのめりこんだり、地道に攻略をあみ出していくといった「インカムより人気が上に出そう」なゲームが減少しました。ルール簡単、画面はド派手、キャラは可愛い♡といった〝みんなでワイワイ〟ゲームが、今年だけで何作出たでしょうか。

ことわっておきますが、僕はこの動きに別に反対しているわけではありません。むしろ大勢の人たちにゲームの面白さをわかってもらう絶好のチャンスだと思っています。

しかし、ただそのことだけに心奪われ、画一的な一般向けゲームだけでゲームセンターが埋めつくされつつある現在、今しか言えないコトバを言っておきたかったのです。

お願いです。過去を支えてきた多くの人々を裏切らないでください！

（昔を振り返ることでしか生きていけない、そんな時代にはしたくない）

（奈良県　シリアス・鷹城ひとし君）

★とあるつぶやき、拡大版。

これもまたひとつの現状報告

☆「メーカーはプレイヤーの意見に耳をかしているのか！」同感ですね。でも、意見を反映していないのはメーカーだけに限らないんじゃないでしょうか。問題の内容は違いますが、プレイヤーの中にも「女はゲーセンにくるな！」みたいなこと言ってるヤローがいるんですから（もちろん、ごく一部とは思いますが…）。

それどころか、そんな店まであるということ。…私が友人に連れられていったその店は安さで評判の店なのですが、入ろうとして入り口のところに張り紙があるのに気がつきました。

「女子中・高・大生の入店おことわり」

…言葉が出ませんでした。友人に聞くと、大阪にはこーゆートコ結構多い、のだそうです。何考えてんでしょうね。店の人は。考えを聞きたいものです（…っても、この文も読まれてるかどうかわかんないんですよねえ…）。

読者の方も、ご意見聞かせて頂ければ嬉しいです。

（奈良県　TEENSすくれいぴだ！君）

★ちょっとこれは絶句ものですね。問題が起きるのを未然にふせいでるってこと？

ここで新しい議題を提出しよう

☆ここ2、3年で、ゲーマーの質というものが大変よくなったような気がします。目に見える範囲だけでもかなり変わってきたような気がするのです。

完全になくなったとは言えないのが少し悔やしいのですが、店内での未成年者の喫煙を見なくなりましたし、小銭を積んで台を独占している人やコスリをしてる人もあまり見なくなりました。

過去、これらの論争がどうしてあんなに白熱したのだろうと悩んでしまうほど、プレイヤーのマナーがよくなったと思います。

逆に、いわゆるテトリスブームなどでゲーセンに来るようになったサラリーマンなどの人々は、いまだに継続プレイをしたりしていますが、これは仕方ないでしょう。

さて、ここで考えてほしいことがあります。なぜプレイヤーが変わったのか。確かに店の店員さんやゲーマー自身の自覚、貴誌をはじめ理解あるメディアのうったえによるものであると思っております。

しかし、それだけなのでしょうか。今年はあの新風営法が施行されてから、はや5年が経つのです。この風営法によってゲーマーや店の人の意識が高まり、しっかりしたものとして根付いたために、今日の変化があったのではないでしょうか。

当時はどうしてゲーセンがピンク産業と同じ見方をされなきゃ…とイキまいたものでしたが、今になって客観的に考えると、やはり当時のゲームセンターというのはそれほどにひどい所だったのではないでしょうか。思い出してみてほしいのです。

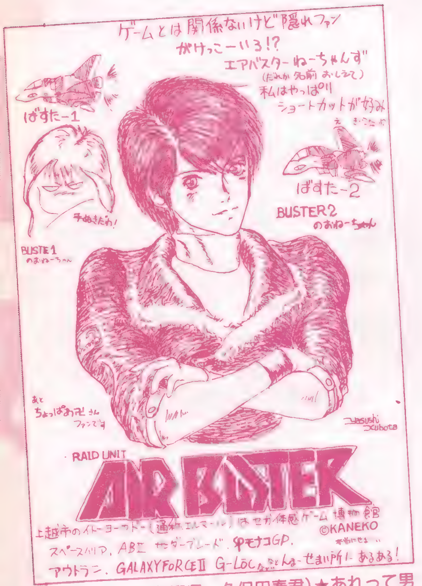
私は別に風営法がいい法律だとはいまだにちっとも思っていません。ただ、施行によってここが変わった、ここが変わっていないということをもう一度見直して、新風営法とはいったい何だったのか、オペレーターやゲーマーの中に何を生んだのか……これらを考えてみるのは、5周年を迎えた今、とても大切なことなのではないかと思うのです。

プレイヤーに限らず、オペレーターやメーカーの皆様、そしてゲーメスト編集部の皆様にもぜひ意見をいただきたいと思います。

やっぱりみんな、楽しめるゲームセンターで楽しみたいものですね。

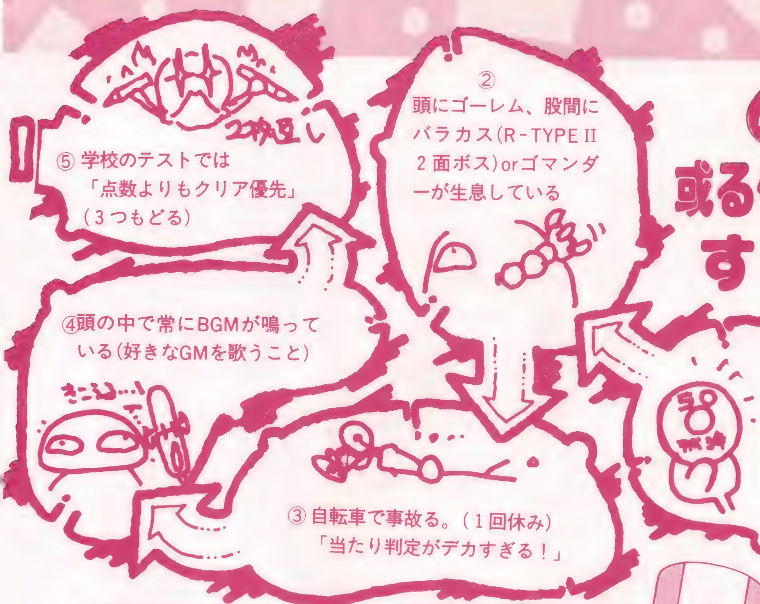
（広島県　磁錬魔君(当)）

★うーむ、なるほどっ。実際にプレイヤーの多く（私も含め）は風営法って言葉は知ってるけど実態はほとんど知らないんじゃないかな？今度、本誌でもそのへんのところを少しつっこんでみたいと思う。



↑（新潟県　久保田泰君）★あれって男だったのでは…？ まいっか…。

3が日に遊ぼう!!
或るゲーマーの一生 すごろく





↑(今月の題字 馬君)

今月の一!曲!

東亜プランのうた

(オタスケマンEDの曲で)

ショットはたいてい赤と青
黄色に緑でしょ (東亜)
毎回グラフィックはちがうけど
ボムの威力は同じでしょ (東亜)
タイガーシリ～ズ
こぞって他社にマネされて
雷○ ト○イゴン エ○デュエル
東亜プラン 東亜プラン
すっごいデザイン基本形は四角ぅ
やられた戦車は今までいくつ
次回作は至高タイガー (笑)

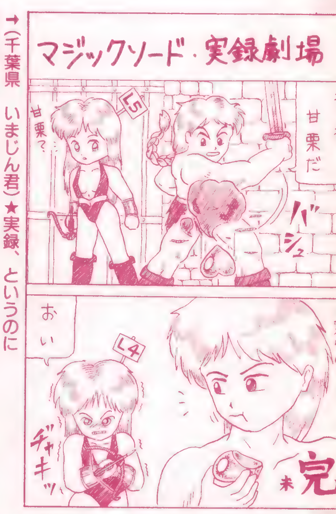
(長崎県 死亡届はクロードチアリ君)

★そんな東亜が、僕は好き。

↓(愛媛県 KYAN^{2}ネットワーカーズ・四国代表一裕川吉君)★か…関西ノリ…このノリがわかればもおーお大人。



→(千葉県 いまじん君)★実録、というのに説得力があります。



人生劇場 ザ・クエスト・オブ・ガイ 〈後編〉

◎前回マデのあらすち
メトロシティの市長、ハガーのために辛苦の日々を送るガイ。しかし彼はある決意を胸に秘め、明日への一歩を踏み出したのだ。

「なんだって!? 日本に帰る!?」

コーディはガイの決心を聞いて驚いた。ガイは、市長と別れた直後に銀行へ行き、全財産をおろしてきていた。

「ああ。これ以上ここにいたら、最後にはイ○クへ行ってフ○イン大統領を倒してこいとか言われかねないからな。これは秘密やで」

そう言うと、ガイはコーディの家を去った。

――このことをハガーにチクれば、ジェシカとの結婚が…1人残されたコーディはそんなことを考えたが、とても友を裏切ることはできない。悩んだコーディは近くの公衆便所に走って行って、便器に向かって叫んだ。

「ガイが日本に逃げるぅ～」

隣の便所のドアが開いた。

「何?それはマコトか?」

その人物は、運悪くもゲリで便所にかけこんでいたハガーその人だった。

「ゲッ!お父さん!?」

「誰がお父さんじゃ!!それより、それは本当か!?」

ハガーはコーディにネックハンギングツリーをかましながら問うた。

「ほ、ほんとですぅ～～」

コーディの顔がみるみる赤くなる。

「フン、ワシの顔を見てテレるとは困った奴だ」

そういってコーディを放り出すと、ハガーはスーツを脱ぎ捨て、空港へと走り出した。

「逃がさんぞ～ガイィ」

その頃、ガイはムラマサを持ち帰ろうとして税関でひっかかっていた。チンタラやっているガイに、ハガーは人ゴミをはね飛ばしながら肉薄していた。

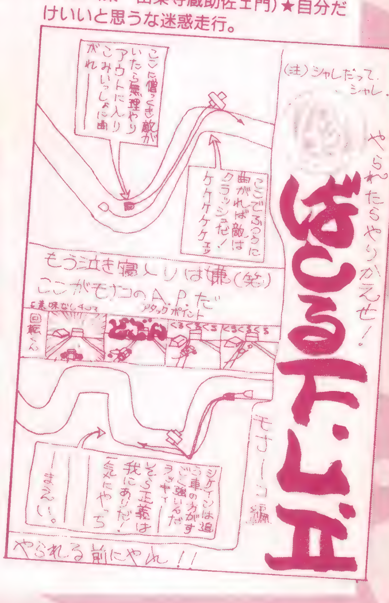
「ひいいっ!市長はん!?」

ガイは荷物を放り出して、一目散にゲートに向かって走り去った。「ん?」ハガーはそ



↑(埼玉県 ヤミノ後援会副会長君)★我々はこの男を知っている…新聞を読めぬ悲しみに満ちた割れたアゴと、無理やりモヒカンからのばしたようなパンクの頭を知っている!!

↓(石川県 田楽寺蔵助佐ェ門)★自分だけいいと思うな迷惑走行。



レゲーの魂

ふり返れば想い出はいつもやさしいとも限らない

時代は今コピーゲームだ!!

その昔、僕はかのゼビウスで1千万点プレイヤーとなった。しかし、プレイ終了後タイトル画面を見ると、なんとそれはXEVIOUSではなくBUTLESという名前だった。

友達に「おれはバトルス1千万点プレイヤーだぜ!!」と自慢しても、「なんだそのバトルスって?」と言われ、逆にからかわれてしまった。なさけない話である。

しかし、今考えるとあの頃、けっこうコピーゲームってありませんでした? 一部の人しか知らないと思うけど。

たとえばマリオブラザーズのコピー、その名もマサオジャンプ!! どこからつけたのかこの名前、ちなみに内容はオリジナルとなんら変わらない。

次にはパックマンのコピー、その名もニューパック1! すごい、すごすぎる。他にもパックマンがポパイの顔をしたのもあった。

はたしてゲームに著作権はないのだろうか? これらのゲームは、まだこの日本にあるのだろうか? ほかにもこんなコピーゲームがもしあれば教えてほしいなァ…。

(愛知県　岩内の貴之君はNSXをみたか?)

★その昔、ストリーキングという変なパックマンが新宿にあった…。

ファイネストアワーを求めてゲーセンを渡り歩いていた私。が、一見なんてことないゲーセンで思いもよらぬモノに出くわしてしまった!「飛鳥&飛鳥」、そして「ザ・ディープ」である。

前者は知ってのとおり2P同時のピーーーーーーなシューティング、後者は太古の潜水艦撃沈ゲーム、ディープスキャンのリニューアル版とも言えるゲームで、発売したウッドプレイスという会社はもうこの世にはない。

他に、レイメイズ、ライフフォース、ツインイーグル、ジェミニウイング、グラIIなどレゲーと呼ぶには少々若いかもしれないが、今ではあまりお目にかかれないゲームもあった。(10月28日確認)

しかしファイネストはなかった。かわりにバーニングフォースが2台あった…。

キライなわけではない。でも1台くらいファイネストにしてたってえぇやないけえ! と私は思った。

「ファイネスト…オレはあきらめん!!」

このゲーセン「ペンギンハウス」は、東京・中目黒駅の近くの立ち食いそば屋から線路沿いに左に行けばあります。

●ファイネストアワーを求めて5万軒・第1話　完

(神奈川県　おくていMEG君)

★バンゲリングベイ1面オールスペシャル記念投稿だと…。

富山県高岡オタヤ通り入り口の「大和」には、ミスター五エ門やのぼらんかがまだある。

(富山県　ヒブ丸子君)

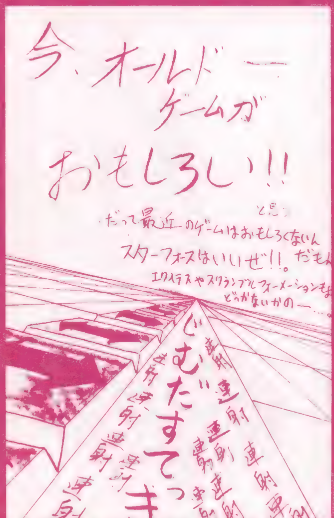
★名前がスゲエ…。

なんてったって「スカイキッド」である。敵に撃たれてもボタン連打で復活できたり、宙返りで夜になったり…バトルとは思えない、あののどかな雰囲気。何も知らず、ステージ終わりで飛行場に着地しないで海に落ちた時の…。

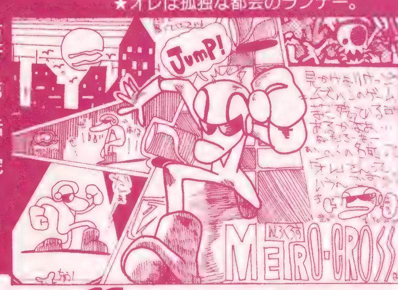
あの感動を私は忘れない。

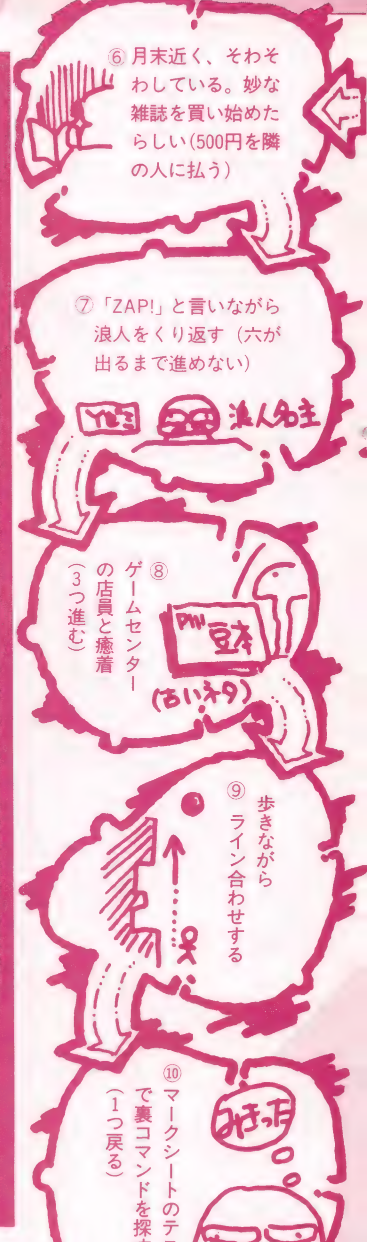
(東京都　鳥坂であ〜る君)

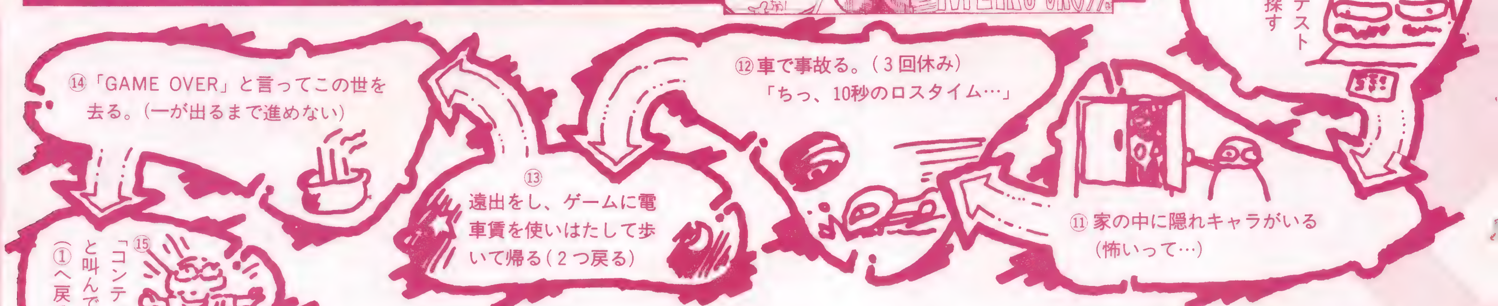
★生きていればもっとつらいこともあるさ。



↑(兵庫県　姫路にはチェルノブがある!!君)
★おお〜〜なんか感じわかる。

↓(大阪府　たーとるYOCHIYA君)
★オレは孤独な都会のランナー。






の行き先を見た。

「フッフッフ、バカめ。ソ連行きの便に乗りおって。おおちょうどあそこにはワシの友人がおったわい」

そう言うと、近くの公衆電話から国際電話をかけた。

「あー、もしもし。チェル○ブか? ワシだ。ハガーだ」

「おおっ! ハガーか!」

その声を聞くと、ハガーは無意識に受話器を顔から離した。どうやら放射能を心配しているらしい。

「実は頼みがある。もうすぐそちらに私の友人が着くのだが、目印は真っ赤なアヤしい服を着たジャパニーズだ。空港で待ってりゃ見つかるから。なぁに、愛の抱擁を5分間ぐらいしてやるだけでいいのだ。死体…じゃなかった、身柄はクール宅急便で送り返してくれ。何? クール宅急便を知らない? まぁ、テキトーにどーにかしてくれ。んじゃよろしく」

ハガーはそう言うと、安堵の表情で受話器を置いた。

……そして2週間後、氷づけになって頭髪が抜けおちたガイが市役所に届けられた。ガイの受難の日々は当分終わりそうになかった。

(長崎県　ワイドカンダタ君(当))

★結局、ハガーが1位になってしまった…冗談のハズだったのに…。メトロシティの有権者の方々も、同じことを考えたに違いない…。

結局、アガれない……
★うーむ…(栗)

(大阪府　暁朧!君(当))

ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙等）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

（買います）

●ナムコのリブルラブルを3万円、ボスコニアン（NEW）を1万5千円で買います。テクナートの18インチモニターを4万5千円でQC-1を1万5千円で買います。
（〒114 東京都北区田端2-2-17 市仙荘 斎藤真史）

●CD-ROMを3万円で売ってください。送料こちらもち。まずはWはがきで。
（〒457 名古屋市南区曽池町1-60 三浦広司）

●リブルラブルの基板を3万円で、ミサイルコマンドの基板を4万円で売ってください。
（〒133 東京都江戸川区南小岩7-4-4 金子達也）

●卓上怪獣「ワギャン」を高く買います。
（〒735 広島市東区福田7-17-14 古城薫）

●PCエンジンSG1万5千円前後で買います。希望価格とパッドの有無を書いてW葉書で。送料こちら持ち。
（〒236 横浜市金沢区寺前2-22-3 吉田武史）

●ギャルズアイランドを千円～2千円程度で買います。送料こちら持ち。往復ハガキで。
（〒035 青森県むつ市中央2-18-2 菅原一哲）

●「ディーヴァ」のイメージアルバムを送料負担適価で。
（〒592 堺市浜寺石津町中1-9-34 永田智枝）

●CD「みつめていいよ」とビデオ「はじめまして」を高く買います。希望価格を書いてW葉書で。
（〒869-32 熊本県宇土郡三角町戸馳6748-11 福原直矢）

（売ります）

●MSX2+を3万5千円～4万5千円で売ります。希望価格を書いてW葉書で。
（〒959-04 新潟県西蒲原郡西川町旗屋351 内藤昌幸）

●PC-88MA+アナログディスプレイ+ソフト10数本を4万～4万5千円位で買ってください。W葉書で。
（〒815 福岡市南区中尾2-48-2 小嶋太）

●「はじめまして」を3千円で。ゲームミュージックCT（最後の忍道、バーニングフォース、ツインイーグル&PⅢ）を500～千円で売ります。
（〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-1-1ダイヤモンドマンション1002 佐藤貴章）

●KICコントロールボックス（ビデオ出力）とグラディウスIIの基板をセットで6万5千円で売ります。
（〒022 岩手県大船渡市盛町字木11-15 出羽裕哉）

●ネオジオ用ニンジャコンバットを1.2～1.5万円で売ります。希望価格を書いてWハガキで。送料当方持ち。
（〒761 香川県高松市中間町93 鵜川徹哉）

●14インチミニアップライト筐体、ゲーム基板アテナ+ハーネス付を2万円で売ります。送料そちら持ち。
（〒990 山形市南原町1-3-27 吉井英児）

●戦場の狼IIを10万円ぐらいで悪魔城ドラキュラを3万円ぐらいで。まずはW葉書で。
（〒600 京都市下京区岩上松原上ル720 平井真）

●グラディウスIII+コナミキャラクターアイテムを少しつけて5万円以上で売ります。Wハガキで。待ってます。
（〒120 東京都足立区足立4-37-15 青山勝）

（交換・その他）

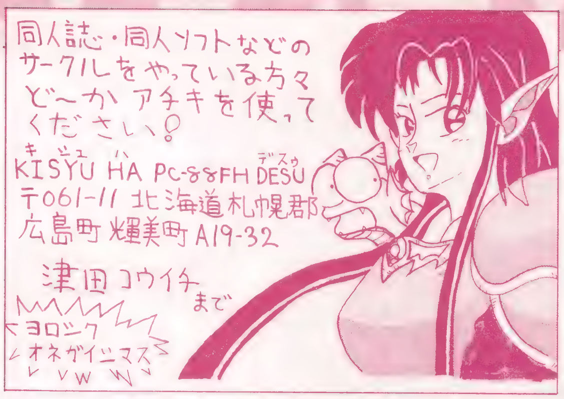
●X68KEXPERT+専用ディスプレイ+ソフト50本をシステムII+ROMなどのマザーボードと交換してください。20万円で売可。Wハガキで。
（〒389-08 長野県更級郡上山田町温泉2-25-7 山崎高志）

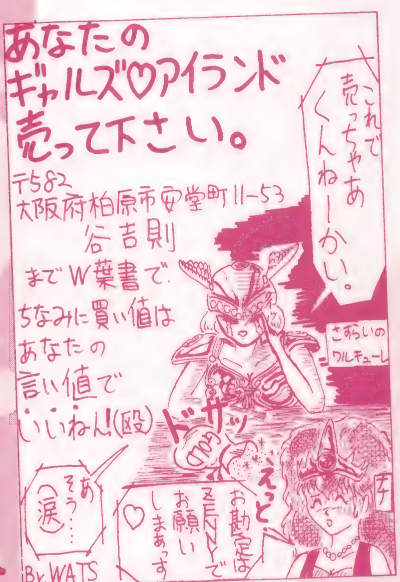
●当方のM72+ROM3本（最後の忍道、イメージファイト、エックスマルチプライ）をあなたのグラディウスIIの基板と交換してください。
（〒659 兵庫県芦屋市西蔵町4-3-404 唐沢匡）

●僕のグラディウスII+サラマンダをシステムI+ドラゴンスピリットのロムと交換してください。
（〒087 北海道根室市宝町3-46 杉野健）

●私のポップ各種（メルヘンメイズ、ロボコップ他）をフェアリーランドストーリーのポスターかポップと交換してください。
（〒182 東京都調布市東つつじヶ丘3-11-28 宮内祐一）

●X68Kのゲームソフトを交換またはそちらの希望額で売ります。くわしくは62円切手同封で連絡を。
（〒470-01 愛知県愛知郡東郷町白鳥1-3-15 星野智彦）









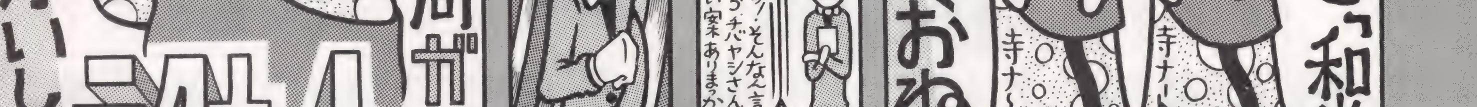
（静岡県　のり君）

お便りぼしゅう。

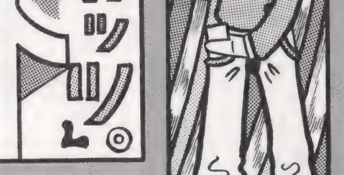
〒101 東京都千代田区神田1-15-15
新声社ゲーメストアイランド係















コントロールBOX KIC'S−91

連射切り替えスイッチ、速度調整ボリュームはBOX上部にあります。
ヘッドフォン端子付き、ビデオコンバーターの調整もBOX外部よりできます。RGBコードに左右の音声ラインを入れてあります。
Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力に接続するだけでプレイできます。¥35,000
Bタイプ：RGB入力のあるモニター(200ライン15KHz)が使えます。¥29,000
Cタイプ：A+Bの機能で¥38,000

QC−1

手になじむラウンドシェイプ。パーツは全て最高級品を使用、ラッピング採用でメンテナンスもハンダいらず。1ピンサウンド出力、RGB独立調整ボリューム付き。¥19,800
(21ピンケーブル付き)

18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。画面反転もスイッチひとつでOKのスグレモノ。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz／24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥78,000

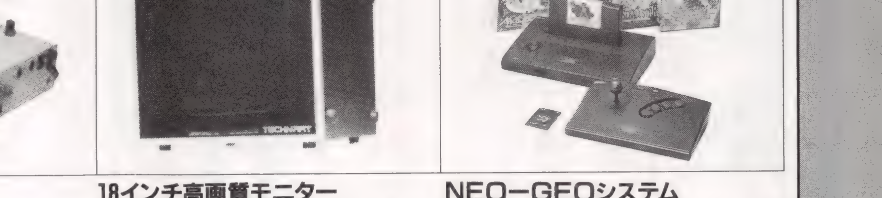
NEO−GEOシステム

高品位なグラフィック／サウンドは、まさにAVエンタテイメントの先鋭。最大330メガビットもの大容量ロムアクセス。拡大／縮小も自由に行えます。メモリーカードの使用で、ゲームセンターでも手軽にゲームプレイの継続ができます。本体(コントローラ付)¥58,000
ゲームカセット¥28,000〜¥35,000　ビデオ出力標準、RGB21ピンケーブル別売

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20　コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM8:00
年中無休
※類似品にご注意ください。



DOHJIN

担当　APAPA

このコーナー、載せられる本より、送られてくる本のほうが多い。やむなく没が出てしまうけど許してほしい。

〈投稿規定〉

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して一緒に送ってください。
①発行者（団体）名と連絡先
②通販の値段および送金方法
③何月号に掲載を希望するか
（例「○月号～△月号の範囲」）
④通販はいつまで行うか
（例「売り切れまで」）
⑤その他、できれば本のPRとして、簡単なメッセージも同封してください。

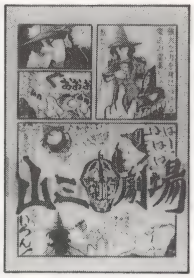
☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。1月20日までに届いたものは3月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。

☆伝言板も同人誌も、住所、氏名、年齢のほかに、電話番号を（掲載はしないけど編集部からの非常時連絡のために）お忘れなく。

（APAPA）

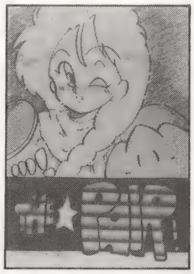
同人誌紹介

山三割腹劇場



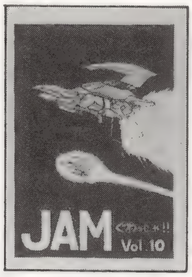
山三勝志個人誌、B5判30頁オフ。
全ページギャグのオンパレード。読者様バージョンに載ったもの没ったもの総棚ざらいの一冊。う～ん、キテる。
通販は送料込み300円の無記名小為替で。
（〒596　大阪府岸和田市中尾生町1100　山三勝志）

THE☆PAIR SHOP GIRL



THE☆PAIR SHOP GIRL発行、B5版36頁オフ。
「知る人ぞ知る矢野順一の個人サークルです。内容はワルキューレとサンドラを中心に、ペアになるものを集めました」
通販は送料込みで200円の無記名小為替＋120円分の切手で。
（〒190　立川郵便局留REACT－ON内SHOP GIRL）

ぐわっしゃ!! Vol.10 JAM



Peacock Blue Club発行、たじりけんいち個人誌、A5判28頁オフ。
「内容は源平討魔伝の4コマと、昔の原稿の特集です」
通販は送料別で200円ですが、まずは62円切手同封でお問い合わせを。
（〒181　東京都三鷹市上連雀8－6－5　第5音和荘102号　田尻健一）

Charm II



ねこまんま企画編集部発行、A5判64頁オフ、表紙2色。
「いろんなハードのゲームについて、トーク、イラスト、マンガなどを11人で5ページずつ描いてます」
通販は送料込み500円無記名小為替＋175円切手で。
（〒816　福岡県春日市上白水633－7　増田崇行）

ゲームの殿堂 Vol.III



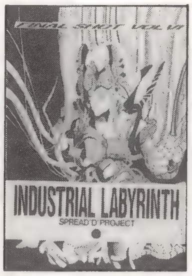
我楽多カンパニーズ発行、A5判100頁オフ。
「ひたすら漫画中心に作りました。通販特典もあります」
漫画、4コマ、FT（フリートーク）と、ページの分の読みではある本。
通販は送料込みで850円ですが、まずは62円切手同封でお問い合わせください。
（〒379－22　群馬県佐波郡赤堀町西久保275－8　田中方「Ex－S－T²」）

ADVENTURERS UNION 2



竹馬倶楽部発行、B5判24頁コピー、表紙特殊紙。
「ナムコキャラ本。趣味に走ってしまったので、いまいちまとまりが……。でも愛はどこにも負けないつもりです」
通販は送料込みで200円の無記名小為替＋175円切手同封にて。
（〒041　北海道函館市鍛治2丁目38－15　永澤有希）

FINAL SHOT VI INDUSTRIAL LABYRINTE



SPREAD'D'PROJECT発行、B5判42頁コピー。
「今回はAMショーレポートと、いいたい放題がメインのつもりです」
通販は送料込みで300円の無記名小為替にて。
（〒874　大分県別府市吉弘町7－2　シティハイツセジュール203　栗林方　九頭龍騎「S・D・P」宛）

DASH!



壱個人誌、A5判36頁オフ、表紙2色。
内容はドラクエ、ソーサリアンなどのマンガ、ゲストによるイラスト等。
通販は送料込みで500円の無記名小為替で。
（〒740　山口県岩国市元町4－14－4　小椎尾幸枝）

WHITE LIE



ハワイアンセンター発行、A5判44頁オフ、表紙3色。
「一生懸命作りましたが、自己満足な本なので、それを許してくれる心の広い方はお申し込みください」
通販は送料込みで400円の無記名小為替＋175円切手にて。
（〒228　神奈川県相模原市鵜野森571　グリーンハイツD3－104　和光裕子）

因果応報



はっぴいたいむ発行、A5判60頁オフ、表紙2色。
「松本りさ・胡桃りゅうか・かぐらの3人誌。ショートマンガ中心の本です」
通販は送料込みで600円の無記名小為替で。
（〒740　山口県岩国市昭和町2－3－2　西村京子）

ACT



すらつむ発行、A5判92頁オフ、表紙フルカラー。
「DQ本ではなくって、ファミコン中心のゲームです」
通販は送料込み900円の無記名小為替にて。
（〒191　日野市多摩平2－6　公住116－305　高橋方　すらつむ業務課）

㋘屋 同人コーナー 特報

ゲームの店㋘屋では、みなさんの同人誌を委託販売するよ〜ん。主なきまりは以下の通りですよ——と。

①お預かり期間……1カ月間

②送品……直接持ってきてもらってもいいし、郵送とかでもいい。その場合送料はご負担ください。

③返品・売上代金……原則として㋘屋店内で行います。遠い所に住んでいる人は郵送その他も可。その場合も送料はご負担ください。

④見本誌の提示……㋘屋で展示販売する前に見本誌を1部お送りください。お預かり部数についてはご相談。なおスペースの関係などにより受け付けられないこともあります。

⑤展示・販売代行費……同人誌の定価の10%×部数。

詳細は㋘屋☎03-1329 3-9325まで。

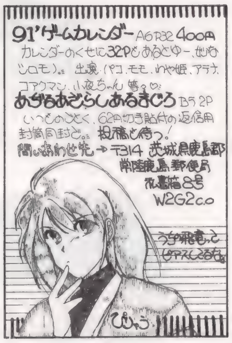
伝言板

●12月号WR鈴鹿本の住所の末尾が「——202号」から「——204号」に変わりました。

●ファイナルファンタジーIII本の執筆者を募集しています。(〒141 東京都品川区西五反田6-23-11 塩野方ミカエル)

●ゲームのイラスト・フリートーク誌つくります。執筆者募集中。62円切手同封で連絡を。(〒665 兵庫県宝塚市中山五月台6丁目4-3-3 01 天野方)

「掲載されたサークル及び個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙をだすことをお勧めします」

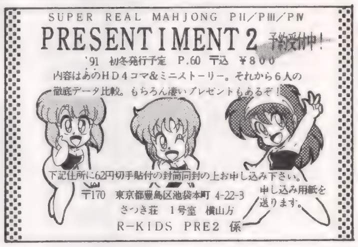




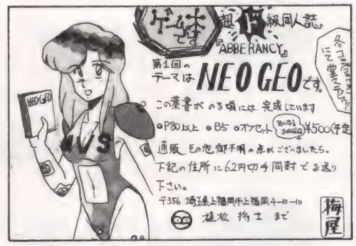












発表

第3回 ゲーム懸賞論文 入選作品

徹底的に考えたい!!ゲームって何なんだ!!



第3回ゲーム懸賞論文 選考結果

最優秀賞 賞金5万円と盾

●該当作品なし

1席 賞金3万円と賞状

●ゲーム「悪役」論
神奈川県　戸崎茂雄（21歳）

●ゲームセンターに「女の子」を呼び込もう
東京都　金澤夢子（16歳）

2席 賞金2万円と賞状

●僕たちの行方
大阪府　藤原城嗣（18歳）

●あの時のこと…
東京都　松永直行（20歳）

3席 賞金1万円と賞状

●殺人兵器と言わせない
大分県　栗林佐千子（19歳）

●テトリス一過
大阪府　多根清史（22歳）

佳作 賞品

●人情交差店
福岡県　石本貴久（18歳）

●1990年1月の出来事
愛知県　北河武志（28歳）

●ゲームの寿命とマザーボードシステム導入の関係について
山梨県　岡沢圭二（17歳）

●コミュニティー・スペース
埼玉県　中川静男（19歳）

●店長のひとこと
京都府　打田詞一（18歳）

●これからの客層
千葉県　村田浩一（25歳）

●ゲームセンターの店舗デザインについて
青森県　千田康弘（17歳）

●僕が築いた自信
三重県　長谷川斉人（16歳）

●天使たちの街へ
和歌山県　岡見頼子（18歳）

●私とゲーム…思い出
愛知県　溝脇森彦（21歳）

第1席

ゲーム「悪役」論

悪役を好演すれば、喝采を得ることもまた可能なのだ…。

神奈川県
戸崎 茂雄
（21歳・学生）

このごろ街を歩いていて、ふとやけに大人びた雰囲気の店を見かけ、ガラス越しに中をのぞくとゲームセンターだった、ということがある。また、ラジオの若者向け番組に妙にひねったCMが流れてきて、一体何かと聴いていると某ゲームメーカーの企業CMだった、ということがある。

最近ゲーム業界では大人の社交場的な店を作り、CMを子供向け以外の時間にも流し、大手出版社と組んでイベントを行う、などといった動きがある。そこには明らかにこの業界の悪いイメージを取りはらい、社会から何とか良い印象をもってもらおうという姿勢が見える。

実際ここ数年ゲームセンターにも女性やおじさんたちも来るようになり、またゲームというメディアもインベーダー以来、この10年ほどですっかり定着したように思われる。し

ゲーム懸賞論文「私の主張」ゲーメスト／コインジャーナル

かし、いまだに小中学校では不良の溜まり場として出入り禁止となっている所がほとんどであり、いったん事件が起きれば怪しいポーカーゲームしか置いてない店でも、「またもゲームセンターで事件」と、あたかも我々の行くような店で起こったかのように報道され、そして何よりもこの業界、現在「新風営法」の監視下にある。総じて見れば、ゲームは社会的にはまだ「悪者」扱いであるのが現状であろう。

(イメージチェンジに限界)

このような現状に対し、ゲームの好きな人々からは「もっとゲームの良い面をアピールせよ」とか、「このように悪者と見られることは何としてでも避けなければ」といった声が挙がり、業界も最初に述べたような努力を行っているようである。

だが本当にそのような考えを採れば万事解決するものだろうか?確かにゲームには色々な非難が浴びせられる(「あのような殺人ゲームは教育上良くない」「あんなくだらないことに金を使って」等々)。しかしだからといって「でも、ゲームの世界というものはこんなに素晴らしいものなんだ」ということや、何とか良い印象を抱いてもらおうとする行為をとることは、裏を返せばゲームは悪者であると、自ら認めることになるのではないだろうか。

今のは少し詭弁であった。だがゲームが悪者扱いされていることに対し、良い印象を持たれるようにするという、一見無難に思えるこの方法が私には疑問に思えるのである。ではなぜ疑問に思うのか、それにはまずこの方法がどういう位置付けにあるのかを知っておく必要がある。

ゲームへの悪者扱いを改め、社会的地位を向上させるには何を変えていけばよいだろうか。この問題が社会とゲームの間の問題であることから単純に考えると、まずは大別して三つの考え方が出てくる。その一つは社会を変えるという考え方であり、一つはゲームを変えるという考え方であり、そしてもう一つは両者の接点の部分を変えるという考え方である。しかし社会そのものをいきなり変革させるということは、新風営法一つとってもその変更が容易でないように、あまり現実的ではない。またゲーム自体を変えることによりこれを達成しようとすると、極端な話、例えばPTAから文句の言われないようなゲームにするとなると、まるで教育テレビのようなゲームしか作れなくなってしまうことになり、これもあまり勧められるものではない。残る一つは両者の接点を変えるという考え方、つまりゲームに対するイメージの部分を変えようというもので、これが現在ゲーム業界が行っている方法である。この場合、社会自体にもゲーム自体にも直接手を付けないので比較的簡単に行え、しかも現在のイメージ戦略を用いればかなりのことが可能である。事実これでゲーセン市場はかつての活気を取り戻すどころか、それ以上の市場に成長しつつある。

この方法の主眼、それは先入観をなくすことにある。これにより今までゲームセンターに来なかったような人たちも来るようになった。しかし逆にいえばこの方法では先入観をなくすことまでしかできず、そこから先のこと、つまり悪者扱いを改め社会的地位を向上させることは、それによる波及効果を待つしかないといえる。なぜなら先ほど述べたように、この方法は社会とゲームの両者に直接手を付けずに行える、ということは両者の本質は基本的には何ら変わってないのである。確かにうまく波及すればそれで良いが、もしこの業界に何らかの不祥事が起こった場合、逆効果となってはね返ってくる可能性がある。言うなればこの方法には「もろさ」がある。これが私が第一に疑問に思うことである。

第二に疑問に思うこと、それはゲームを善良なものとしてアピールすることは果たして適当か、ということである。今、ゲーム業界はしきりにゲームを「健全な娯楽」とか「明るい娯楽」などといって、その善良ぶりをアピールしている。しかしゲームはそんなに善良と呼べるものだろうか。そもそも社会生活が「自己の抑制」であるのに対し、遊びというものは「自己の解放」である。解放された自己は必ずしも綺麗ごとの固まりではない。ゲームもそのような解放された自己を受け止められる存在でなければ意味がなく、またそういった善きも悪しきも受け止められる存在であるからこそ、ゲームはゲームとしての魅力を持つのであり、そのためにはゲームは善人の仮面ばかりは持たないのである。そんなゲームを善良なものとしてアピールすることは、ゲームを真にアピールしていることにはならず、仮にそれで認識を得たとしてもそれは間違った認識ではないだろうか。

ゲームそのものでアピール

ところで私自身はゲームをどのように考えているのだろうか。少なくとも悪者とは考えていない。ばかばかしい話だが、あの筐体が歩いて行って銀行を襲うだろうか。悪者かどうかはあくまでも、それをプレイする人たちにかかってくる問題なのである。

だが善人であるとも考えていない。理由は前に述べた通りである。では何だと考えているのか?私はゲームを、社会における「悪役」であると考えているのである。

単に悪者を言いかえたにすぎないと思われるかもしれない。しかし両者には大きな違いが存在するのである。まず悪者にはその本質に悪の目的が存在するのに対し、悪役での悪は単に演技であり、その本質は悪でも何でもないという違いがある。ゲームもその本質は悪でも何でもないが、ゲームを行うことが「自己の解放」という、社会生活のそれとはまるで正反対であったために、対照的な存在という意味で「悪」という烙印を押されたのではないか、というのが私の分析である。

そしてもう一つ、これが最も注目すべき違いであるが、悪者が有無を言わせず排除されるべき存在であるのに対し、悪役は悪といえど好演をすれば喝采を得ることも可能である、という違いが挙げられる。私はゲームにおける自己を解放させる力、社会から現在悪と位置付けられているこの力を今のようにぼかすのではなく、これからは逆に積極的に利用していったほうが、悪は悪でも社会に役立つ悪という認識が得られ、結果として社会的地位が向上するものであると考える。なぜなら今の社会、またこれからの社会においては自己の抑制と解放のバランスが重要視されるべきであり、社会も薄々それに気付いているようだが、今の社会においては、自己を抑制させることには優れているものの、解放させることはひどく不器用だからである。

では実際、社会といった漠然とした存在でなく実際我々が接するどんな物に、その不器用さが見えるのか。例えばスポーツジムなどにあるトレーニングマシンの現状に、それを見ることができる。

近年の運動生理学の発達により、メーカーは効果的な運動が可能なマシンを作るようになった。しかしあまりにも運動効率に走りすぎたため、他のスポーツに見られるような、運動する面白さという面が置き去りになってしまった。メーカーもそれにやっと気付いてか、簡単なお遊びができる物も出始めたがその内容は余りにもお粗末である。つまりこのような所に出て行って、ゲームの力を発揮してみてはどうかということである。下手なイメージに頼るのではなく、ゲームそのものでゲームをアピールする、これが私の意図する所である。なお、余談ながらこの例には来たるべき世界への展開、宇宙での使用が考えられる。宇宙では重力による体への束縛がないため、放っておくと体が退化してしまう。それを防ぐために毎日運動しなければならないが、常時ウエイトをかけた状態での運動でないと意味がないなどの関係から、マシンでの運動が主となる。しかしそれが余りにもつまらないものだと、あのような環境下ではより精神的苦痛となることが必至である。そのような苦痛を取り去るのにも、ゲームは大きな役割を「演ずる」ものと考える。

今回私はゲームの、社会におけるあり方を論じる中で、現在ゲーム業界が行っているイメージ戦略への疑問を示したが、否定はしない。少なくともゲームに今、何かが起こり始めていると人々の目を振り向かせたことは評価したい。しかしこの方法ですべてを片付けようと考えてほしくはない。これからがその真価を問われる時であり、そのためには業界に、しっかりしたビジョンを持ってほしいと願うものである。そしてその時は、悪く見られていることを隠すのではなく逆に利用するという、考えの切り替えを持ってほしい。ゲームは今の英語で言うBAD、つまり「悪いほどに良い」存在なのである。

批評　全体的なレベル高かった

選挙を終って、全体的に振り返ってみると、昨年の最優秀賞、1席のようにずばぬけて心に訴えかけるものが少なかった。

しかし、逆に全体的なレベルは高く、論文調のものによい作品がある。

今回紹介する「ゲーム悪役論」は、その典型で、鋭い視点で、ゲームの本質を見抜いているといえるだろう。ゲームとは、自己の抑制でなく、解放である。解放であるからには人間のよい所ばかり出してくるとは限らない。このような論理の展開から、ゲームを悪役になぞらえて、ゲーム業界のさまざまな方向性を探っている。

ゲーム自体の本質に迫る洞察力もなかなかだが、それをもとにして、ゲーム業界の問題の対処のしかたや、方向性についてきちっと述べている点がひときわ光っていた。

ハイスコア座談会 第2回

プレイヤーとお店とハイスコアとのかかわり

構成：石井ぜんじ

1990年10月9日、第2回ハイスコア会議が行われました。前回は、ハイスコアそのものについてつっこんだ討論が闘わされましたが、今回はハイスコアラーと店とのかかわりを中心に討論を進めていきました。

ハイスコア集計はインカムにつながるか？

ぜんじ…お店に、ハイスコアラーが入り始めた頃はどんな雰囲気だったのですか？

押田…初めは、めざせゲーメストに載るような記録はとうてい出せないと思っていたんです。たまたま何かのゲームが載ったのがきっかけで、だんだん盛り上がっていきました。

高田…YOU&YOUのほうは、ジャレコの直営店なんですけど、ナムコゲームがよく入るんです。キャッスルに入らない台を求めて、あぶれたプレイヤーが来るんですね。そこで店長の許可を得て、キャッスルと合同集計するという形でハイスコア集計を始めました。

矢野…ハイテクノーベルはタイトーの直営店で、アウトランの頃からハイスコアで盛り上がってきました。

ぜんじ…ハイスコア狙いの人のためには、新製品がより早く入ることや、台の調整、連射装置をつけたり気を配ることが必要だと思います。これは、店長の協力が大事で、周囲の理解がないと大変だと思いますがどうですか？

押田…キャッスルは台の入りが悪くて、ハイスコアが狙えるゲームが必ずあるというわけじゃないです。しかし、店長がいなくて、店員がプレイヤーなので、台のメンテナンスや店の雰囲気作りは自由にできます。

矢野…ハイテクノーベルは昔はバイトのほとんどがプレイヤーで、盛り上がってましたね。今は、店員の半分はゲームをよく知らない人だから、以前よりは盛り上がりが今ひとつです。ゲームが好きじゃないと、レバーやボタンにあまり目が行かないと思いますよ。

うちは、直営店なので店長の了承を得ないといろいろできないのですが、レバーとボタンを直したり、連射装置をつけたりしています。レバーとボタンには特に注意していますよ。場合によってはレバー、ボタンは他社製品にしたりしています。

田嶋…キャメルトライも、かつてアルカノイドで使われていたオムロン製のセンサーにパドルを変えてます。

ぜんじ…ハイスコアを狙う人は、少しでも台がよいほうがいいし、ゲーム好きだからこそいろんな所に目が行き届くと言えるでしょうね。

各店ハイスコアマニアのために、細かい点を気をつけていると思いますが、ハイスコアを始めて、それが売り上げにつながっていると思いますか？

高田…マニアの人たちは、短期間にダーッとやりこんで、初めのうちにお金をつぎこんでくれますね。その後はうまくなるのでプレイ時間が長くなり、少しずつやり続けるという感じです。

田嶋…僕なんかはかなりキャメルトライはやりこみましたよ。売り上げの7～8割はそうなんじゃないかな。やらないと台が下げられてしまうので。

押田…うちも、今日来ている彼（RVS－GUN氏）がずっとやり続けてくれるので助かってます。

平城…僕はあんまりお金がないから（笑）、時間が長続きするシューティングをやりますね。

今バイトしている店では、連射装置は、売り上げが落ちたらはずすという条件でつけてもらっています。しかし、他の店より売り上げがいいんです。近くにも何店か競争相手があるんですが、高校生などの常連、固定客はみんなこっちへ来ますね。

ぜんじ…都会のゲームセンターでは通りすがりの一般客を入れるためにマニア排除の風潮がありますね。それはそれでわからないでもないけど、地方の店では、ハイスコアマニアを含めた常連の人を大事にしてコミュニケーションをとっていくのが売り上げUPにつながるみたいですね。

ノートのトラブル

ぜんじ…プレイヤー同士のコミュニケーションというとノートですが、ノートが中傷に使われたりして問題になるケースが増えていますね。

高田…うちでは、ノートでハイスコアマニアに対して中傷が書かれたことがありました。ハイスコアラーに対して、そんなにハイスコアに執着して、何が楽しいんだと書かれてたわけです。かなり挑発的だったので、ハイスコアマニアのほうもちょっと頭に来て、対立した時もありました。

でも、うちのマニアの常連さんについては、締切の日にいい記録が出そうな時は、「おお～」とか大声が出て、他の人をびっくりさせることはあっても、マナー的には特に問題ないと思ってます。

栗原…ゲームをやっていてどこが面白いかは各人の自由なわけで、そんなに他人が突っこむべきものではないと思いますね。

平城…うちの店では、誤解してるのかどうか知らないけど、他の店の悪口を書いていく人がいました。他の店もいろいろ行くらしくて、いろんな所のノートで書いて回っているらしいんです。

その人は雑誌にも同じようなことを投稿してるようで、ちょっと異常だと思いますね。

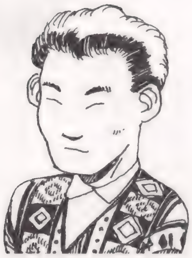
ぜんじ…ノートは面と向っていうんじゃなくて、楽に書けるだけに問題が起こる場合が多いですね。せっかくのノートなんだから、大事にしてもらいたいと思います。

ところで、今やハイスコア競争は情報の時代で、情報なくしてハイスコアは取れないという感じですが、情報収集はどのようにしていますか？

押田…有名な店には電話をかけて話したりします。全国の星の多い店とは連絡とってますね。

平城…特に情報を聞き出したり、隠したりはしません。

ハイスコア座談会



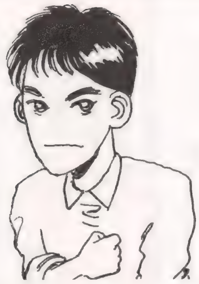
高田　ゲーセン、プレジャーキャスルの店員。かってのハイスコアラーはプレイヤーの気持ちをしっかりつかんでいる。



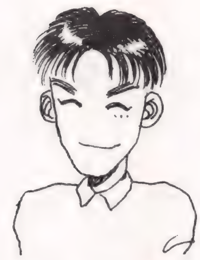
押田　ゲーセン、YOU ＆ YOUの店員。現在、ビデオゲームよりメダルゲームに燃える日々。



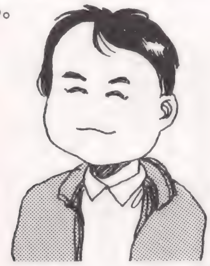
田嶋　ゲーセン、ハイテクノーベル神保町店の店員。「みんなでワイワイやるのが楽しいよね」と語る。



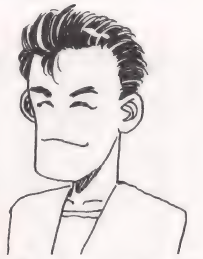
平城　バリバリのハイスコアラーだったが、最近㋖編集部に引き込まれた。ゲーセン"ヒノーズ"でバイト中。



西田　サラリーマンながら現役のハイスコアラー。人生のすべてをゲームにかけている。



石井ぜんじ　ゲーメスト編集長。ゲームとゲームファンのため日夜がんばっている。



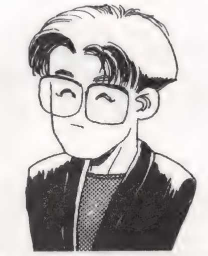
栗原桃朗　ゲーメストアイランド担当。今回は飛び入りで参加。



やまかわ悠理　目指せハイスコア担当。全国のハイスコアラーのため身を削るような努力を続けている。



RVS-GUN　現役のハイスコアラー。ジャンルを問わず何でもこいのオールラウンドプレイナーと聞いている。



矢野　同じく、ハイテクノーベルの店員さん。体の整備はおまかせあれ。

今、このゲームで何点いってるかぐらいですね。むこうもどんなテクニックを使っているか聞かれたくないだろうし。

でも、自分のスコアより上に行ってると、思わず何で？どうやって？とか聞きたくなることはありますけどね。

ぜんじ…よく、情報を隠すのに必死になってるようにいわれることがありますね。しかし、実際にはそこまでして守る秘密はそうそうないと思いますけど。どっちにしろ、腕で決まるものだから、他人を欺くより自分の腕をみがくほうが先ですからね。

さて、情報を集める以上に早く始めればハイスコアには有利と思われますが、ロケでやりこむことについてはどう思いますか。

矢野…うちではロケテストをやるんですが、主に製品ロケ（業者が買うか買わないか決める）で、この結果によって難度が上がることはないと思います。目の色を変えてやりこむというほどではないですが、面白そうなゲームがロケに入ってくると、マニアの人は集まってきますね。

平城…マニアが集まるような、都会の大きなゲームセンターでロケをやるのは、すぐマニアに見つかってやりこまれるので、さけたほうがいいと思いますね。まあどこに入れてもいずれは見つかるでしょうけど。

ぜんじ…最近はメーカーのほうでも、ロケテストの時は客層をチェックしてますね。マニアが多い場合はそれなりの判断をしてると思います。

山河…一応、ロケテストはゲームの内容にかかわってくるわけだから、あまりやりこむのは自粛してほしいね。

ハイスコアへの熱い想い

ぜんじ…それでは最後に、なんでハイスコアに燃えるのか、ハイスコアに対する熱い想いを聞かせてください。

田嶋…僕は、あまり人と関係なく、これだと思ったゲームをやっていくほうです。ゲームに対する愛着がその源ですね。ハイスコアは、僕がそのゲームをひたすらやりこんだという証だし、一種の自己主張だと思います。

めざせゲーメストの不満点は⁉

ぜんじ…現状の、"めざせゲーメスト"について不満な点はありますか？

平城…面数優先で、同じ面なら点数勝負というのは実力がよく反映されて、とてもよいと思います。

ただ、連射なしで、あまりに低い点で☆がついてしまうのは意味がないと思います。うまい人のいる店は、みんな連射装置がついているためこういうことがあるんですね。うまい人が連射なしでやってもそのくらいいきますよ。

ぜんじ…ハイスコアのゾーン分け、キャラクター分けについてはどう思いますか。

押田…ファイナルファイトなどは、キャラクターによって全然違うのでやはり分けたほうがいいと思います。コーナーのスペースが細分化されてしまうという問題はあるかもしれないけど、ある程度しかたないと思います。

ぜんじ…天地を喰らうはどうですか？かなり微妙な線だと思いますが。

RVS-GUN…「天地を喰らう」はやっぱり劉備と張飛じゃ違うと思います。他の人より群を抜いてうまければ独占してしまうかもしれないけれど、体力や攻撃力はかなり違いますよ。

ぜんじ…スコアの確認についてどう思いますか。

平城…厳しくしたほうがよいと思います。厳しくして困るのはウソスコアラーだけですから。

ぜんじ…本当のスコアがウソと思われてしまう危険性はありませんか？

平城…本当だったら、うまい人だけがわかるようなことを、自分からどんどん話してくれると思いますけど…。

シューティングだったら、点効率を聞くのがかなり有効な手段だと思います。

田嶋…店としては、確認者の所在をはっきりさせること、証人がちゃんといることがとても重要ですね。

ハイスコア座談会 第2回

矢野…ハイスコアの前には、そのゲームが好きで、どうしてもクリアしたいという想いがあります。それがハイスコアに結びつくと思います。

また、みんなでパターンや抜け方をいろいろ考えたり、ワイワイやりながら楽しめるのがいいです。

ぜんじ…そうですね。マニアが何人も集まる店だと、そういう楽しみがあっていいですね。

高田…私は最近はゲームをあまりやっていないのですが、昔はかなりやりました。熱狂的にどうしてここまでやるのかというところまでやってたので、ハイスコアラーの気持ちはよくわかります。

今は店員の立場なので、そんなハイスコアラーの努力をできるだけ認めてあげたいという気持ちです。具体的には、ハイスコアボードをできるだけきれいに描くとか、レバーを直すとかですね。特にハイスコアラーの皆さんは細かい所にこだわるので、連射装置の速さとか、できるだけ調整するようにしてます。あまり私情が入らないようにはしていますけど。

平城…私も田嶋さんと同じく、好きなゲームをやりこむほうですよ。初めはハイスコア集計があるということも知らなくてひたすらやってました。ハイスコアがあるというのを知ってから、知り合いが増えてきました。

もちろん、友達と張り合いながらゲームをやるのも好きです。１人だけでやっているとつまらなくなることもあるし。☆だけ取るなら競争率が低い、マイナーなゲームをやりこめば楽ですが、やっぱり面白いゲームじゃないとダメですね。

西田…僕は幸か不幸か、自分が面白いと思うゲームはだいたいカスゲームといわれてしまいます。もっと自分の好きなゲームを認めてほしいのですが、結果的に１人でやることになってしまいますね。

だから、好きなゲームは１人でコツコツやりこむ感じになります。僕は、苦しい思いをして、極めていくのがゲームの本当の面白さだと思うのですが。

押田…ベーマガとゲーメストがなければこんなふうに店が盛り上がることもなかったと思うので、本当によかったと思います。今、うちではベーマガは個人戦、ゲーメストは☆があるから団体戦という感じでワイワイやってます。これからもハイスコア集計を続けてほしいですね。

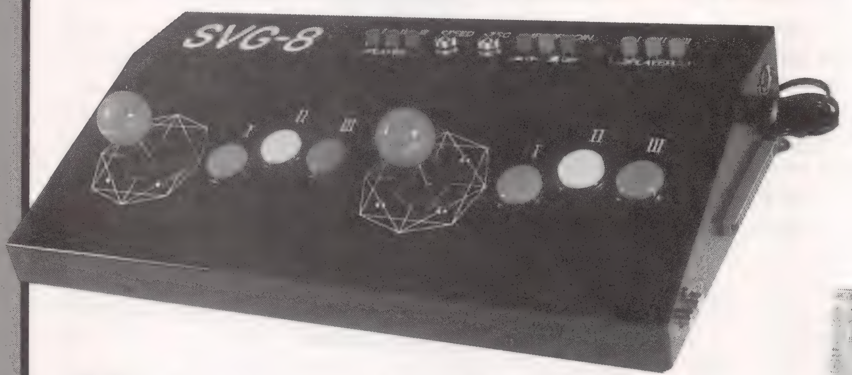
ぜんじ…ゲームをひたすらやりこむ人のための〝めざせゲーメスト〟、これからもがんばっていきたいと思います。みなさんも今日は熱い話ありがとうございました。

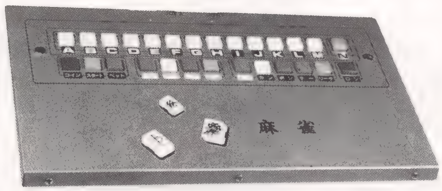




全身まさに完全炎上

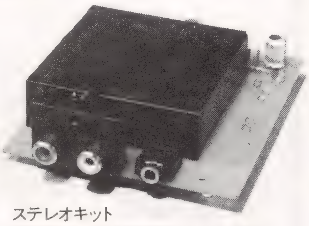
連射装置内蔵のＳＶＧ－８が、さらに使いやすくなって君を襲う!! 大迫力のステレオ装置内蔵タイプも新登場!!





麻雀パネル ¥9,800





標準タイプ
SVG−8　¥34,800

RGB専用タイプ
¥29,800

写真はRPS-8内蔵タイプです。

ジョイシステムPMF-8 ¥3,500
メガドライブ用

ステレオキット
RPS-8(別売) ¥8,000

- ●当社独自の開発により画面がキメこまかな色彩です。
- ●新機種はさらに鮮明。
- ●カラー微調整がかんたんにできます。
- ●レバーは４方向・８方向ワンタッチ切替機能付き。
- ●連射のスピードが調整できます。
- ●連射はすべてのボタン(６個)でできます。
- ●テレビのビデオ端子に接続するだけです。
- ●配線はSAM規格。
- ●RGB21ピン対応。
- ●トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
- ●ヘッドホン端子付き。
- ●マージャンや特殊パネルにも対応できます。

絶賛発売中!!

ジョイシステムＰＭＦ－８、ＳＶＧ－８を使ってメガドライブ、ＰＣエンジン、マークⅢ、Ｆコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

■PCエンジン用
■メガドライブ用
■Fコン用
¥3,500

■パソコン用
■マークⅢ用
¥2,500

R-TypeⅡ	¥45,000	麻雀フォーカス	¥15,000	妖獣伝	¥ 6,000
ダークシール	¥55,000	グラディウスⅢ	¥60,000	少林寺への道	¥ 5,000
脱獄	¥35,000	獣王記	¥40,000	ダイナマイトリーグ	¥60,000
天地を喰らう	¥135,000	マグマックス	¥ 5,000	ダブルドラゴン	¥25,000
1941	¥115,000	サーカスチャーリー	¥ 5,000	麻雀鹿鳴館	¥ 7,000
地獄めぐり	¥42,000	源平討魔伝	¥25,000		
戦場の狼Ⅱ	¥135,000	タツジン	¥65,000		
妖魔忍法帳	¥ 7,000	スカイソルジャー	¥45,000		
熱血高校ドッジボール	¥ 8,000	ダブルドラゴンⅡ	¥60,000		
戦場の狼	¥ 7,000	スラップファイト	¥15,000		

その他在庫がたくさんあります。不要の基板を高価で買い取ります。お電話下さい。

SVG-8取扱店

関東地区
アップル
☎0542-87-5267

関西地区
ソフトランド
秀和
☎06-649-7177

ハッピー商会

GM係

〒662兵庫県西宮市獅子(シシガグチ)ケ口町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

資料希望の方は、62円切手３枚同封して下さい。どんどん送ってね。

■お申込方法

- ●ハガキに住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いて送って下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払下さい。
- ●商品到着後、１週間以内なら返品自由。尚その場合は、配送料はお客様負担です。
- ●３ヶ月間保証書付きです。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。

マニアのみなさん電話くださいネ！

（売りますコーナー）

☆ナムコROMキット

- 球界道中記……24,000円
- バーニングフォース（新）……8,000円
- マーベルランド……24,000円
- スプラッターハウス……25,000円
- デンジャラスシード……13,000円
- ドラゴンスピリット……12,000円
- 爆突機銃艇……10,000円
- パックマニア……18,000円
- ブラストオフ……10,000円
- ブレイザー……18,000円
- メルヘンメイズ……13,000円
- 妖怪道中記……12,000円
- ワールドコート……10,000円
- ワールドスタジアム……10,000円
- ワールドスタジアム'89……10,000円
- ロンパーズ……10,000円

☆アイレムROMキット

- R-TYPE……9,000円
- Xマルチプライ……17,000円
- 最後の忍道……13,000円
- ドラゴンブリード……13,000円
- トンマ……13,000円
- Mr.HELIの大冒険……18,000円

☆セガROMキット

- イースワット……18,000円
- エイリアンシンドローム……15,000円
- クラックダウン……18,000円
- 獣王記……15,000円
- スクランブルスピリッツ……15,000円
- タフターフ……12,000円
- フラッシュポイント……13,000円
- ベイルート……10,000円
- モンスターレア……20,000円

☆その他ROMキット

- 天聖龍……13,000円
- 破兆……12,000円
- P-47……12,000円
- プラスアルファ……13,000円
- ロッドランド……28,000円
- ドンドコドン……15,000円

☆タイトー基板

- エキサイティングアワー……8,000円
- エレベーターアクション……8,000円
- 黄金の城……13,000円
- 火激……17,000円
- 奇々怪界……8,000円
- 究極タイガー……23,000円
- 功里金団……15,000円
- 西遊降魔録……15,000円
- ザインドスリーナ……10,000円
- スクランブルフォーメーション……14,000円
- スラップファイト……15,000円
- タイガーヘリ……13,000円
- 大旋風……40,000円
- ダブルドラゴンII……35,000円
- ダライアス……35,000円
- ダライアス（EXTRA）……45,000円
- 中華大仙……13,000円
- Dr.トッペル探検隊……8,000円
- ドンドコドン……70,000円
- ニュージーランドストーリー……30,000円
- 熱血高校ドッジボール部……8,000円
- 熱血硬派くにおくん……8,000円
- ハレーズコメット……35,000円
- ビーチバレーボール……15,000円
- 飛翔鮫……13,000円
- フリップル……10,000円
- 陸海空……20,000円
- レインボーアイランド……25,000円
- ワードナの森……15,000円

☆ナムコ基板

- システムI……55,000円
- システムII（新品）……110,000円
- ギャプラス……13,000円
- ギャラガ……7,000円
- クラックス……13,000円
- 源平討魔伝……23,000円
- スーパーパックマン……13,000円
- スカイキッド……15,000円
- ディグダグ……7,000円
- ドラゴンバスター……18,000円
- パック&パル……13,000円
- パックランド……33,000円
- メトロクロス……18,000円
- リブルラブル……40,000円
- ワンダーモモ……30,000円

☆カプコン基板

- 1941……110,000円
- 1942……10,000円
- 1943……18,000円
- 1943改……18,000円
- アレスの翼……13,000円
- F1ドリーム……14,000円
- エグゼドエグゼス……13,000円
- エリア88……120,000円
- ガンスモーク……12,000円
- サイドアームス……11,000円
- ストリートファイター……70,000円
- セクションZ……13,000円
- 戦場の狼……8,000円
- 戦場の狼II……130,000円
- ソンソン……5,000円
- チキチキボーイズ……130,000円
- 天地を喰らう……125,000円
- ドカベン……10,000円
- トップシークレット……15,000円
- 虎への道……20,000円
- ハテナ？の大冒険……18,000円
- 魔界村……15,000円
- マッドギア……23,000円
- ラストデュエル……20,000円
- ロストワールド（P付）……68,000円

☆コナミ基板

- エイリアンズ……90,000円
- MIA……53,000円
- グラディウス（電源付）……25,000円
- グラディウスII……58,000円
- グラディウスIII……60,000円
- 沙羅曼蛇……40,000円
- シティボンバー……20,000円
- T.M.N.T.……128,000円
- トライゴン……75,000円
- パロディウスだ！……110,000円
- ファイナライザー……8,000円
- フラックアタック……18,000円

☆その他基板

- R-TYPEII……50,000円
- アトミックロボキッド……15,000円
- 銀河任侠伝……15,000円
- コンバットライブス……70,000円
- サイキック5……10,000円
- シルクワーム……19,000円
- SRD……15,000円
- スターフォース……15,000円
- ダークシール……85,000円
- テトリス……75,000円
- テラクレスタ……10,000円
- 怒号層圏……13,000円
- 忍者くん阿修羅ノ章……10,000円
- ハットリス……20,000円
- ブロクシード……60,000円
- ロボコップ……35,000円
- ワンダープラネット……13,000円

☆麻雀基板

- アイドル麻雀……18,000円
- ギャルの開花……13,000円
- キャンパスハンティング……23,000円
- スーパーリアル麻雀PII……9,000円
- スーパーリアル麻雀PIII……38,000円
- テレフォン麻雀……8,000円
- 七次元の妖精達……18,000円
- ねらえトップスター……18,000円
- 花のももこ組……8,000円
- 華の舞……13,000円
- ぱにっくスタジアム……18,000円
- レディハンター……21,000円
- レモンエンジェル……23,000円
- 麻雀学園……10,000円
- 麻雀学園II……13,000円
- 麻雀殺人事件……10,000円
- 麻雀刺客……15,000円
- 麻雀大予言……42,000円
- 麻雀夏物語……23,000円
- 麻雀ナンパストーリー……10,000円
- 麻雀ファンクラブ……23,000円
- 麻雀遊技……20,000円

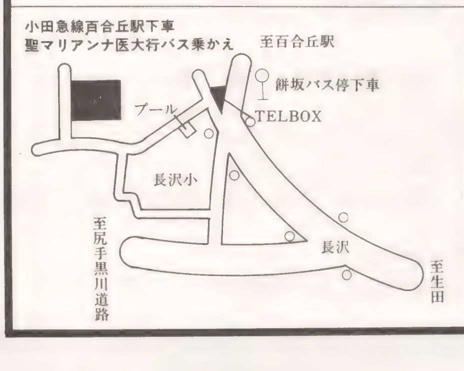
●その他低価格基板各種あります。

●筐体の利点
モニターの縦横自在・ゲーセンの迫力。
モニター・カラー調整が細部までできる。
18インチテーブル筐体　¥40,000より
高解像新品モニター組込もいたします（モニターのみ¥50,000です）。

●麻雀パネル(ハーネス付) 中古 7,000円
新品 10,000円…………業務用のモノ

●連射ＰＣＢついに完成!! どんなパネルでも取付ＯＫ。超小型ですのでネジ止め不要。
「ＵＫＩ-1」2,500円, ＤＣパック 10,000円

●㈱KIC製
コントロールボックス取り扱いさせていただくことになりました。
11月からニュータイプ登場！
Ⓐタイプ　テレビ用ビデオ出力端子¥35,000円
Ⓑタイプ　RGB用21ピン出力端子¥29,000円
Ⓒタイプ　A+Bの機能 ¥38,000円
来社の際は必ず電話をいれてください。



SUN CO., LTD.

(有) サンカンパニー　日曜、祝日営業してます。

〒2 1 5　神奈川県川崎市麻生区東百合丘 2 —20—11
TEL044(954)9459 FAX044(966)8287

続・驚異現象 Super 301

今月の

ネタは11月初旬までなので、
U.S.ネイビーくらいしか新しいのがないのが悲しい。
いよいよ次号は最終回(でも続く!?)

今月のメニュー!

構成:やまかわ悠理
イラスト:藤原ひさし

285 びっくらめーしょん
U.S.ネイビー ●万引き技その1

武器ショップに画面が切り変わる瞬間に、ショットボタンを連打していると武器がタダで買える。
(兵庫県・ウェンディー超雲顔でかい君)
㊙連射装置のついているお店なら楽にできるそうです。そのほかだと、ちょっときついかな。

286 びっくらめーしょん
U.S.ネイビー ●万引き技その2

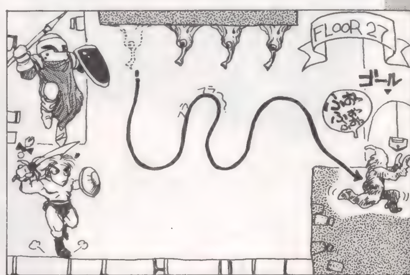
武器ショップでタイムが0になった瞬間に買うと時々お金が減らずにすむ。
(東京都・MFC軍曹㊝君)
㊙タイミングがシビアで確率が低いが、連射に頼らないところがポイント。

287 びっくらめーしょん
U.S.ネイビー ●相討ちクリア技

最後のボスと相討ちするとコンティニュー表示が出るが、そのまま待っているとボーナス点が入りエンディングとなる。が、ボーナス点は入ってもスコアは死ぬ前のままである。
(東京都・マーブルOW君)
㊙偶然にしてできる技。しかし、ここまで来たら死にたくないよね。

288 びっくらめーしょん
マジックソード ●意味なし技

FLOOR27のゴールの近くにいる天井にぶら下がっている敵(図1参照)をレベルの低いナイトのヤリで倒すと、奇妙な動きをしながらゴールの下側の床にめりこんで止まってしまう。
(編集部・星白金HIR)
㊙ナイトは、この面で捕らわれているのを助ければやりやすいぞ。一見の価値あり。



↑図1

289 びっくらめーしょん
T.M.N.T. ●㊢技

ピザを取ると同時に敵につかまると体力が回復しない。
(福岡県・井上敏洋君)
㊙アンラッキーとしか言いようがない技。こうならないように注意しましょう(1人分損する)。

290 びっくらめーしょん
マーベルランド ●すり抜け技

鉄球が上下している所で、鉄球が地面にめり込んだ瞬間は、当たり判定がないのですり抜けられる(図2参照)。
(長野県・FOO助みんなごめん!軍曹君)
㊙タイム短縮や3-4の鉄球帯で鉄球の移動がずれている時につかえるそうです。



↑図2

291 びっくらめーしょん
グラディウスIII ●ビックバイパー変身応用技

EDITで?をリデュースにしてビギナーでスタートさせる。カプセルを?の位置までためて1速で出てくるようにして死ぬ。次の自機が出てくるまでパワーアップボタンを連打していると、小さいビックバイパーが出てくる。
(京都府・グラIIIバグ発見数日本一(多分)TOKI竹下多美ーZEDIPAI君)
㊙249番('90・9月号)の応用です。あいかわらずタイミングは激ムズ。この手の技はもうないだろう(↑9月号にこう書いたんだけど…)。

292 びっくらめーしょん
コンバットライブス(2P専用バージョン) ●意味なし技

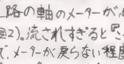
1Pでスタートを始め(プレイヤーは何でも可)、ラウンドボスを倒し次のラウンドが始まる2秒ぐらい前に2Pスタートボタンを押すと(コインは入れておく)1Pと同じキャラクターが出現する。
(熊本県・ZUO氏)
㊙ゲームプラザのハイスコア通信の欄外に書いてあった技です。こりゃ混乱するぞ。

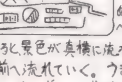
293 びっくらめーしょん
トップランディング ●超ウルトラ難度無意味技

左のハガキを見てほしい。
(茨城県・悲しき二浪生FEATERIFKD君)
㊙誰か成功させてください。(ずるさんが挑戦したが、もう一歩のところで失敗した)

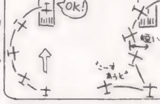
TOP LANDING
点かせだけが能じゃない!!
超ウルトラ難度 無意味技
by 悲しき二浪生 FEATER－FKD

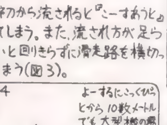
「指定以外の滑走路に着陸できる」というのはよく前いわれていたが、まだ甘い! なんと、進行方向後ろむきに飛ぶことができるのだ(図1)。方法としては、適当な風(5~10M/S位)が吹いている時、滑走路の軸のメーターがふりきるまで流される(図2)。流されすぎると『こーすあうと』になるので、メーターが戻らない程度に舵をあてながら、"ここだ"と思う所(EXP.を積めばわかる)で、操縦桿を流された反対側へいっぱいまで倒す(スロットルはMIN)。しばらくすると、景色が真横に流れ出し、しまいには逆再生のように滑走路が前へ流れていく。うまくやれば着陸可能(だと思う)。自分でやった時は、着地に成功したが、『おーばあらん』してしまった。





NOTICE!
その1
最初から流されると『こーすあうと』してしまう。また、流され方が足らないと回りきらずに滑走路を横切ってしまう(図3)。





その2
大型旅客機でやる場合、地面から10数メートルの時に機体が傾き過ぎると、『くらっしゅ』することがある(図4)。

ゲーム場についてのアンケート

●アンケートの回答は今月号の16ページにあるハガキを使ってください。このハガキは受取人払のハガキだから、切手ははらなくて OK！記入してそのままポストへ GO だ！

☆応 募 締 切　平成３年１月31日付消印まで有効

☆当選者発表　本誌平成３年５月号で発表



① こいつがあればゲーム画面も……へっへっへ〜

ゲームセンター(AOU)のおじさんが君たちの意見を聞きたい!!

アンケートに答えたら――さすがに豪華な賞品

むずかしくはないぞ。君でも解ける！
答案用紙は16ページにある。GO!!



② テレビとビデオの一体型。めんどうなコードの結線が不要。

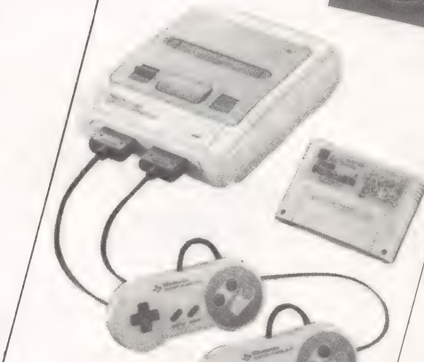


③ フルセットミニコンポ。レイアウトはお気にめすまま。



④ コードレス親子電話。キミの部屋にも専用電話だ！

回答用紙は16ページのハガキだ！



⑤ 話題沸騰スーパーファミコン。ファイナルファイト、グラディウスIIIのソフトも12月21日に出たぞ！

AOUショー入場券

⑥ 2月26日〜27日に行われるAOUショーの入場招待券だ。

アンケートに応募するとコレが当たるぞ！

（応募者より抽選で下記の商品をプレゼント）

①ビデオカメラ　SONY　TR75　パスポートサイズ（同上専用キット付き）　ACC KIT-TRX	1名
②ビデオテレビ　ナショナル　TH-14VT1	1名
③パーソナルコンポ　SONY　PIXY-P33X	1名
④コードレス留守番電話（親子タイプ）　シャープ　CJ−A320	2名
⑤スーパーファミコン　任天堂 スーパーマリオワールド・ソフト付き	5名
⑥「AOU1991アミューズメント・エキスポ」入場招待券（アミューズメントマシン展示会・平成３年２月26日〜27日：幕張メッセ）	100名

なんですか──→なんどすか──→なんどすえ──→投槍質問箱

THROWING SPEAR QUESTION BOX

投槍質問箱

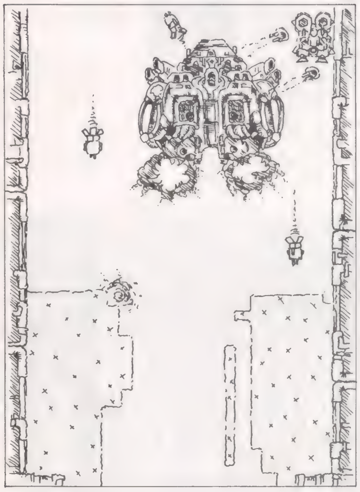
担当：知．らん（自己ベスト　73.80m）



てなわけでなげやり質問箱だ。なるべく読むよーに。ほんじゃいくぞ。

問　「ファイナルファイト」の2面のボス、ソドムの楽な倒し方教えてくれ（1Pで）。
（北海道　トニー谷）

答　倒し方は幾つかあるがポピュラーなのを2つ。
①パンチ技…下のほうでソドムをつかんで左に投げる。バックジャンプでソドムに重なり奥（上）へ行き右にパンチしてれば勝手に突っこんでくるので、そこをはめる。
②右下で戦う…ソドムをつかんでケリを入れて投げ、刀を拾って右下へ。突っこんできたら右を向いてひざげりを落としケリを入れて左へ投げる、を繰り返す。ソドムが刀を拾わずにフラフラしてたら切りに行く。左下でも可。



本〜当にあまり使わないほうがいいと思う（成功率6割強）。

問　「オーダイン」のドリームコルテット（㊞…あん？）で数字をねらって当てることはできないのでしょうか？それとクボタマシンの攻略も教えてほしい。
（福岡県　とまりゆういちろう君）

答　狙って当てることはできる。3時の方向にきた時にボタンを押せばいい。
クボタマシンだが、弱点にショットとボムを両方あてて、ジャンプしてきたら一番下で横の動きでかわす。ホーミングは左下でうちきれる。回転してもどったら再びうちこめばよい。

問　イメージファイトの4面ボスに安地があると聞きましたが、どこですか？
（宮城県　フラックドッグ・ニセリ君）

答　画面左上で右と右下の中間の方向にポッドを向けてうてばよい。しかしパーツをはがされたり、下手すると死ぬので青ポッドで正面で戦ったほうがいいだろう。

問　封筒でまとめてハガキを出すのはいーけど宛先はどーすればいいの？
（宮城県　1年甲戌組　本城智洋君）

答　〒101　東京都千代田区……新声社　ゲーメスト編集部、とここで切ってしまってよい。しかし、こりゃうまい考え方だな。12月号なぞはこの方法を用いた兵（つわもの）どもが多かった（と思ったらちゃんとゲーメストのハガキに書いてあった）。

問　ワルキューレの伝説のROMは「声」などが多く入っているほうとそうでないほうの2タイプあるようですが、どちらのほうが多く発売されていますか？また、見分ける点（ROMのみで）があれば教えてください。
（東京都　小田昌樹君）

答　圧倒的に旧バージョン（音が少ないほう）のほうが多い。ROMだけで新旧を見分けることは無理（であろう↑弱い）。
ちなみに、異なるROMは「VOICE2」たった1コだけ。

問　「闘いの挽歌」の2周目の剣王の倒し方を教えて。
（全国多数の皆様）

答　似たようなカプコンネタが続いてしまっ…ま、いいや。
2周目剣王…奴の強さを考えると5年も前のゲームなのに、妙にこの質問が多いのもうなずける。というわけで2周目剣王の倒し方四撰大公開だ（協力：ぜんちゃん）。
①盾をかまえて飛び込み、着地の瞬間に剣を振ってすぐ盾をかまえる。
②剣王のやや手前に着地するとガードするので少し近づいて剣を振り、すぐ盾をかまえる。後ろにはじかれるまで近づき、以後繰り返す。
③飛び込んでタイミングよく1回剣を振る（空中で。直後盾かまえる）。
④飛び込んだあと、この世のものとは思えぬほどガムシャラにただひたすら剣を振る。
いずれも超シビア。特に④は成功した例があるという程度なので、あまりアテにしないほうがよかろう。

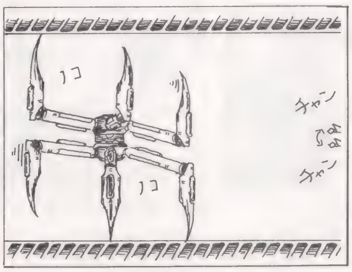
問　大旋風のラスボスの倒し方を教えて！
（宮城県　ぱえっと・M君）

答　ボンバー（ヘルパー）が1個必要なので復活の時にも持ってこられるようにする。
まず画面最下段中央部で3ウェイを1回（パターンによっては2回）よける。ボスが下のほうにきたら、3ウェイ砲台が開くと同時にボンバーをうつ。当然ショットもうちこむ。これで左の砲台がこわれるハズ。そのあとは右下でよけつつうちこむ。砲台が3つとも壊れたら重なれる。ザコ戦車が3台1組で左、右、右、左とくるので注意。

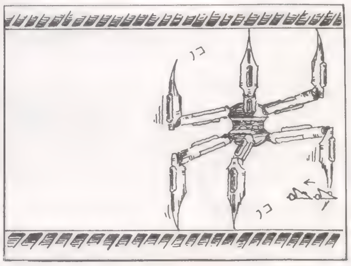
問　グラディウスⅡの旧バージョンとニューバージョンの違いをくわしく教えてください。あと、最終面に出てくるクラブの復活の仕方もお願いします。
（愛知県　トロピカルジャムじいさん）

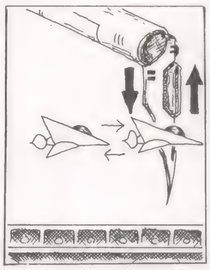
答　旧バージョンとニューバージョンの一番の違いはエブリエクステンド。旧は7万、ニューは15万である。あとさらに旧にも旧とニューがあり、旧の旧は5面のジャンピングモアイが自爆して点が入るのに対し、旧のニューは入らない。ただのニューも入らない（ややこしい）。

クラブ復活は2通りある。
①チャンチャンパターン…画面最前列中央でクラブの足をチョン、チョンと上下にかわす。音楽のチャンチャン、というフレーズにあわせるためこの名がついた。
②右下パターン…画面最前列右下でクラブの足を後ろにひいてかわし、また前に出る。左上からダッカーのタマがきてたらちょっと引いてよけ、すぐ前へ。あとは1回チャンチャンでおわり。



①チャンチャンパターン。





②右下パターン。

ふー、終わりだ。じゃまた来月・・・

REVENGE OF 『STEP UP』パズル

出題　APAPA

簡単すぎる！とのお叱りの声が多数あった、ステップアップパズル。それならば、とパワーアップして再び登場だ!!

解き方

今回も前回同様、アルファベットをルールに従って移動させ、ゲーム名を同時に複数作ってもらう。

ルールは以下の3点。

①1マス動かすごとに、AならばBに、BならばCに、とアルファベットを進める。ZならばAになりループする。
②文字があったマス、一度文字が通ったマスは通れない。
③縦、または横にのみ移動し、斜めには移動できない。

以上3つのルールに従って文字を動かし、縦または横に直線状にゲーム名ができたらそれが解答。ただし文字はすべて使うこと。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』宛に送ってくれ。

締め切りは1月20日必着。

正解者の中から5名を選んで、南柯の夢の「豪華な粗品」を送ります。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階。

例題

		I		R
		A		K
G	O			
				S

例題解答

S	C	I		Ⓡ
		Ⓐ	T	Ⓚ
			M	
Ⓖ	Ⓞ		N	
			T	Ⓢ

問題

			J		
H	Y			L	
Q				N	
	V	S		H	
	E				

11月号当選者発表

『ステップアップ』パズルの正答率は100%。ま、できない人は送ってこないし、できれば正解ってパズルだからね。

難易度アンケートは、VH（ベリーハード）0%・H（ハード）10%・N（ノーマル）14%・E（イージー）44%・VE（ベリーイージー）32%と、意外とVEが一番多いわけでもないのに、簡単すぎるという声が多数でした。

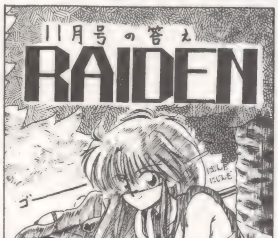
当選者

PN　まーべる君（東京都）
PN　AOI君（千葉県）
阿部百合子さん（埼玉県）
PN　るうとはにわ君（大阪府）
PN　HELIOS君（香川県）

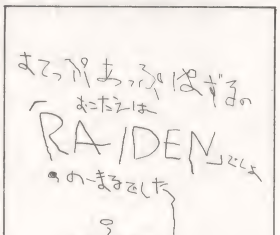
以上5名。おめでとさん。（APAPA）

先月号の残念賞の葉書で、ライテストスター君と究極生命体君のものが入れ違っていました。おかげでコメントは意味不明になるし……。うん、ごめんね。（APP）

今月の残念賞



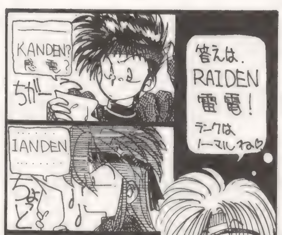
PN　砂霧君（東京都）
あの妖精が本当にこーなんだったら…………う、撃てない!?



加藤真一君（栃木県）
確かにこんなダイイングメッセージはサイテーである。ウケたぞ。



PN　矩形波幸さん（愛知県）
メッコール隠してどーなるってゆーのだ？ホントにもう。

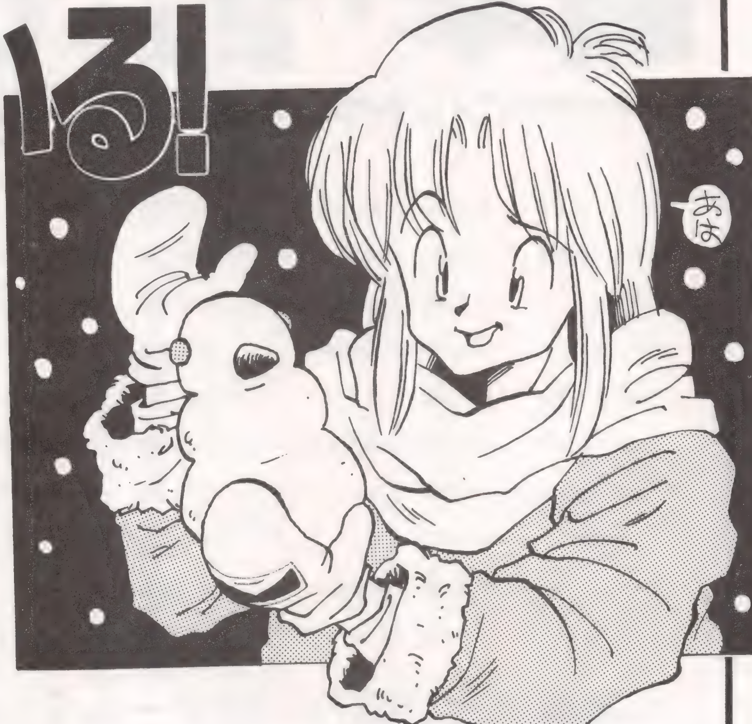


湯川貴子さん（広島県）
いやいや、違ってたって笑いモンにしたりしないって。



PN　TNTーはる君（福島県）
うむっ。元気がよくってよろしいっ！今月も頑張ってくれっ!!

君を待っている!



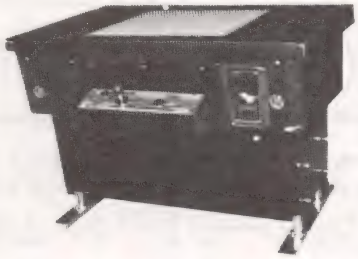
●近くの店にまだ入ってないゲーム。なくなってしまったゲーム。
ここに来れば会えるかもしれない！〝通〟の選んだ150台が君を待っている。



輸出もしてます
パチンコ　補給装置
パチスロ　その他用品



テーブルTVゲーム機
格安販売!

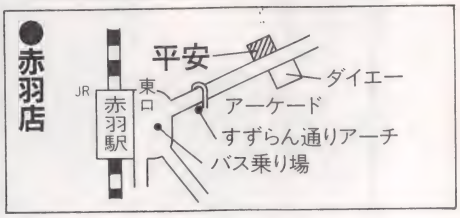


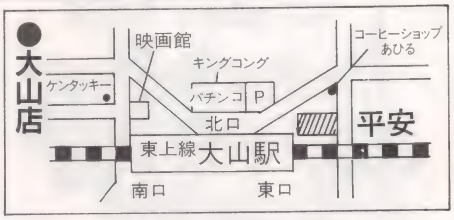
- ●18インチブラウン管 4,000円
- ●18インチモニターセット 10,000円
- ●18インチテーブルゲーム機 40,000円

完動品整備済み(基板なし)

●ゲーム基板 5,000円より
(タイトルジャケット配線図付き)

※詳しい資料・プライスリストは62円切手２枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください。
ご住所とお名前を忘れずに書いてください。





ひとあじちがうゲームセンター…ただものではないよ

ゲーム平安

■赤羽店
〒115 東京都北区赤羽2－9－2
☎03(3903)1871
FAX03(3902)2649

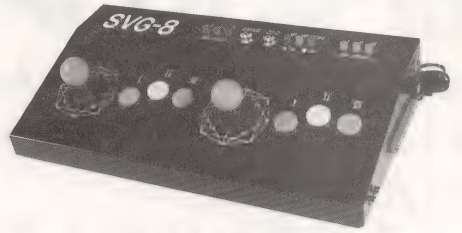
■大山店
〒173 東京都板橋区大山東町18－9
☎03(3962)4745

●電話は夜8時までにしてくださいね。

新年1/2よりOPEN!!

ソフトランド秀和が贈るゲーム基板大バーゲン

グラディウスⅢ	￥55,000	ボナンザブラザース	￥70,000	イメージファイト	￥40,000
グラディウスⅡ	￥55,000	フリップル	￥18,000	迷宮島	￥10,000
T.M.N.T.	￥128,000	天地を喰らう	￥110,000	ファイティングファンタジー	￥35,000
クラックス	￥10,000	大魔界村	￥100,000	脱獄	￥20,000
ヘルファイヤー	￥18,000	ウィッツ	￥8,000	麻雀学園	￥8,000
スカイソルジャー	￥32,000	球界道中記	￥120,000	麻雀学園2	￥10,000
バルダーダッシュ	￥65,000	フェリオス	￥110,000	スーパーリアル麻雀P1	￥3,000
ハットリス	￥29,000	ロッドランド	￥40,000	スーパーリアル麻雀P2	￥8,000
ダークシール	￥78,000	R-TYPE	￥23,000	個人教授	￥8,000
ネクストスペース	￥25,000	R-TYPEⅡ	￥45,000	その他	￥3,000より



SVG-8　￥34,800
(RGB)　￥29,800

BOXセット

ドッジボールセット　￥40,000
麻雀学園セット　￥50,000

◎お買い上げの方にはゲームグッズおよびポスタープレゼント!!

正月はソフトランド秀和へ直行!

CIVIC JAPAN CUP
ソフトランドレーシングチーム参戦

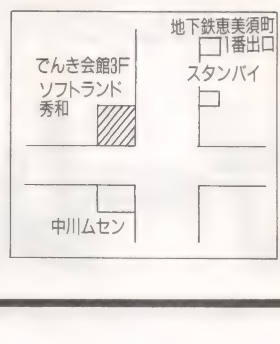
11/4 西日本サーキット
6位入賞

サーキットレディー募集中!



Soft Land
SHUWA CORPORATION

〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9 でんき会館3F
TEL(06)649-7177 営業時間10:00〜19:00
カタログ請求は62円切手2枚同封の上、上記住所まで





NOW ON SALE

麻雀 バトル スクランブル

混乱的戦闘麻雀

アーケードゲームの名作 "スーパーリアル麻雀シリーズ" でおなじみの人気キャラ、ミキ、カスミ、ショーコのアニメ第2弾！





ひょんなことから異次元の世界に迷い込んでしまった、ミキ、カスミ、ショーコの3人。そこで彼女たちを待ちうけていたのは、魔王ラビジャンとその手下たちだった。彼等は、かつて麻雀に負けていった者たちの怨念が生んだ魔物だったのだ。3人はラビジャンをたおし、元の世界へ戻れるのか？点棒サーベルを手に、ミキ、カスミ、ショーコの3人が立ちあがる、波乱万丈空想科学麻雀アニメ遂に登場！

●VHS PSVX-1010/HiFi/カラー/45分
●税込定価￥8,800（税抜価格￥8,544）

■初回特典
ポスターカレンダー

スーパーリアル麻雀・大好きマガジン

みつめていいよ♥第2号

バレンタインスペシャル

1/25発売



大好評"みつめていいよ"のバレンタインスペシャル！ミキ、カスミ、ショーコの3人が君だけに贈るステキなプレゼントだ！

●CD：PSCX-1020
●税込定価￥2,800（税抜価格￥2,718）

X'na & イルミナ

人気美少女ゲーム「X'na」「イルミナ」が、パソコンから飛び出した！歌とドラマでつづる豪華2本立てだ！現在、急ピッチで制作中!!

1/25発売

NOW ON SALE



美少女ソフトオリジナルカタログVol.2

●VHS：PSVX-1008/35分
●税込定価￥3,800（税抜価格￥3,689）

ドラゴン・ナイト

～水の宝玉篇～



●CD：PSCX-1013
●税込定価￥2,400
（税抜価格￥2,330）

DATAM
PICTURELAND
POLYSTAR CO.,LTD.

丁稚

ボクの名前つけてね――

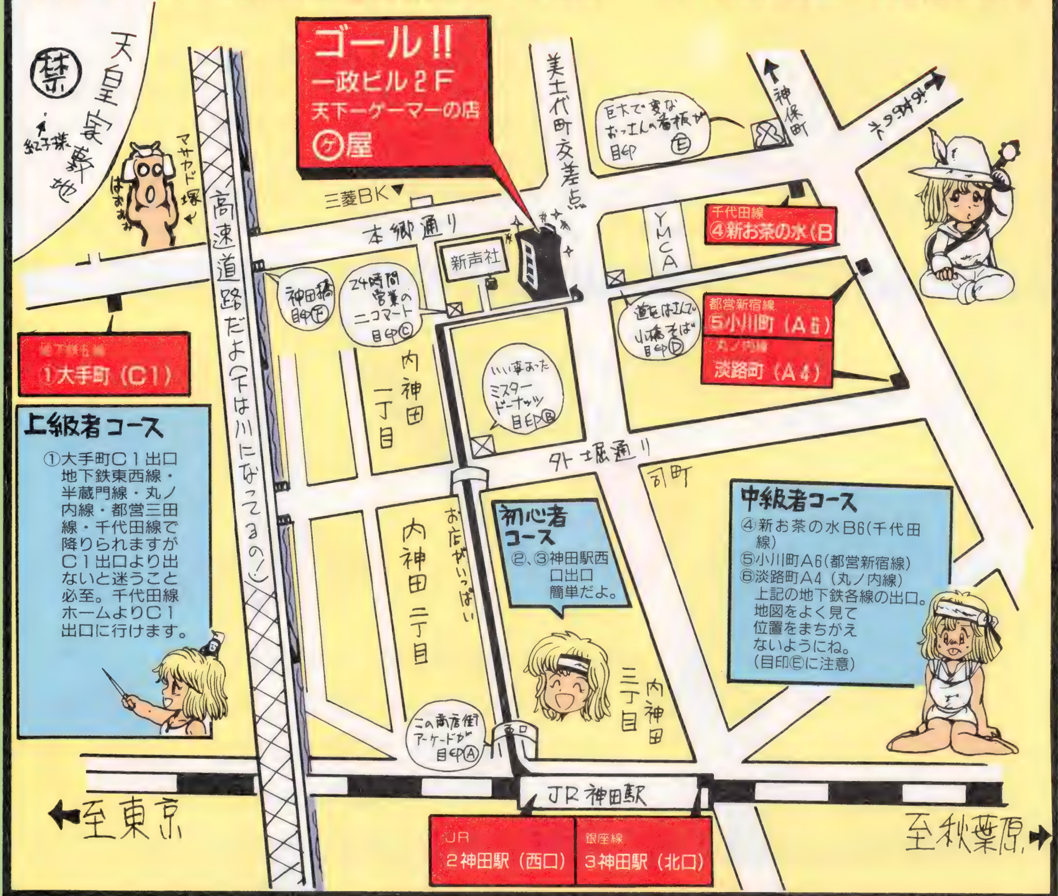
買い上げ!!

ボク修業中だよ



なんと！びっくり!?君の好きなあのメーカーからカレンダーやポスターがどさっとプレゼントされるぞ。お年玉は㋘屋。ここが一番！（1月4日からお店を開けるよ）

天下一ゲーマーの店内神田㋘屋攻略マップだああ――ッ！君はどのコースを選ぶか!?



上級者コース

①大手町C1出口
地下鉄東西線・半蔵門線・丸ノ内線・都営三田線・千代田線で降りられますがC1出口より出ないと迷うこと必至。千代田線ホームよりC1出口に行けます。

初心者コース

②、③神田駅西口出口
簡単だよ。

中級者コース

④新お茶の水B6(千代田線)
⑤小川町A6(都営新宿線)
⑥淡路町A4（丸ノ内線）
上記の地下鉄各線の出口。地図をよく見て位置をまちがえないようにね。(目印Ⓔに注意)

●㋘屋特別企画のお知らせだぞ。
君も一日丁稚になって、奉公してみないか？㋘屋では、体験店員を募集しているぞ。1日働いてくれた人には"のれん分け"と称して特製のれんなどの記念品をさしあげてしまうよ。さぁ、はりきって応募しよう。とりあえずは担当：小嶋まで連絡してね、待ってるよ。

1月 イベント告知板最新情報

●コナミ矩形波倶楽部サイン会
1月5日(土)14:00～17:00
'90年ゲーメスト大賞でベストVGM賞を受賞したグラIIIなど名作の数々を送り出し、演奏活動でも圧倒的な支持を得ている、あの矩形波倶楽部のミッシェル古川さんがやってくる。CDやビデオ、下敷きなどコナミグッズをお買い上げの方にサインしてくれるのだ。サイン用色紙（1枚150円）は当日お店で用意しておくぞ。

●お年玉セールこれぞビッグ!!
1月4日(金)～13日(日)
お年玉というからにはどどーんと出すぞ。メーカー協賛でカレンダー、ポスター…書き切れん。

●麻雀バトル・セル画展示
ビデオ発売記念ここだけ!!

●ゲームミュージックならないものはない！新作CDから、近くの店では手に入らないCDまでずらりと並んでいる！
●君が作った同人誌、たくさんの人に見てもらいたい。当然㋘屋でも扱うよ！
●㋘屋のメンバーになった皆さんには、特典付きのスタンプカードが待っている！

天下一ゲーマーの店
㋘屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

〒101 東京都千代田区内神田1－15－12 一政(いちまさ)ビル2F
●営業時間 12:00～19:00●月曜定休●TEL・FAX03-3293-9325

お店もよろしく

ゲーメスト読者サービス部

Super Gamer's Market

(ゲ)屋



▶これが(ゲ)屋だ！
来てくれたお客さん、みんな(ゲ)屋のメンバーズになってくれたよ！



▼これがウワサの(ゲ)屋店長C・C。



▼(ゲ)トレーナーがうれしいね。



▼お花がドドーンと(ゲ)屋へ。

外でゲーム、家でビデオ。寒さに負けずにがんばるぞ。

オリジナルアニメビデオ 麻雀バトルスクランブル

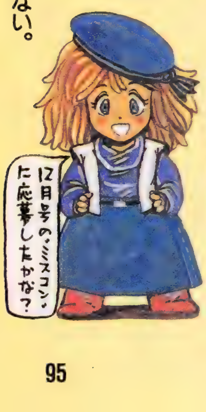


■麻雀バトルスクランブル
●いやー反響がすごい。さすがスーパーリアル麻雀シリーズは強い！おなじみのミキ、カスミ、ショーコの3人を待ち受けているのは魔王ラビジャンと手下ども。これは見ずにはおられない。

●45分／8800円（V−44）※



●テレカ1000円
※テレカはビデオ購入者のみ販売
●セット価格 9800円



美少女ソフト ＆ 麻雀ギャルズ新作

■美少女ソフトオリジナルカタログVOL2
●人気のパソコンソフト美少女がいっぱい。君だけのもの。あぶなーい。



●35分／3800円（V−45）※

●マージャンギャルズグラフィティVOL5
12月21日発売
●出ました！ニチブツギャルのオンパレード。君はあの声に耐えられるか⁉



●30分／3000円（V−46）※

1月1日発売
予約特典ポストカード付き



■グラディウスIII
●70分／6500円（V-48）※

1月1日発売
予約特典ポストカード付き



■パデロティウスだ！
●50分／4000円（V-47）※

■グラIIIとパロのビデオは産地直送！ダンゼン早い!! (ゲ)屋では12月28日に売る。速攻で買い!!

●ついに発売された「パロディウスだ！」と「グラディウスIII」。バイオ氏初のディレクター作品。グラディウス初心者にもぜひ見てもらって、このシリーズのおもしろさを知ってほしいな。





■ストライダー飛竜（C-2）



■ファイナルファイト（C-4）



■パロディウスだ！オールスターズ（P-3）



■雑君保プ（ZT-1）



■パロディウスだ！モアイ戦艦（P-4）



■富士弘のワルキューレテレカ3枚セット（F-2）
●3500円（送料サービス）

●テレホンカードの価格はすべて1000円（F－2を除く）送料サービス

●ワルキューレ－©㈱ナムコ●ファイナルファイト、ストライダー飛竜－©カプコン●パロディウスだ！－©コナミ

テレホンカード



■ギャルズアイランド完売記念テレカ（GI-1）

5枚組・美麗ケース入り定価5500円・Ⓖロゴステッカー付き

やっぱり飛竜が好き！



定番コーナー

■ゲーメストオリジナルトレーナー　1着3900円（送料600円）

白（W-1）



■ゲーメスト　オリジナルTシャツ
1着2000円
（送料サービス）



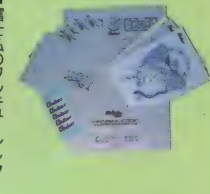
白（W-3）　黒（W-4）

■ゲーメスト
NEWオリジナル
Tシャツ（W－5）
1着2000円
（送料サービス）



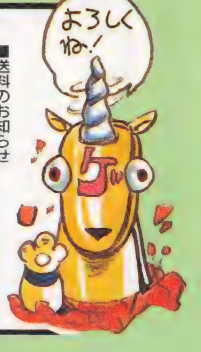


■ゲーメストバインダー（B-1）●800円
送料1冊360円
2～4冊730円
5冊以上880円



■富士弘のワルキューレレターセット（F-1）
●600円
送料2セットまで250円
3セット以上360円

■送料のお知らせ
たくさんの商品を買った時には、その中から一番高い物の送料分を送ってね。
(例)テレホンカード……サービス
下敷き2枚…………250円
バインダー2冊……730円
右記を一括注文の時、送料は730円です。



下敷き



■富士弘のワルキューレ（F-3）



■ストライダー飛竜（C-1）



■パロディウスだ！摩天楼の危機編（P-2）



■ファイナルファイト（C-4）



■パロディウスだ！燃ゆる帝都編（P-1）

■下敷きの価格はすべて250円
送料1枚120円
2枚以上250円

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※東京	※5 — 98420
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円	
加入者名	※株式会社 新声社 読者サービス部	
料金	払込み	特殊 円
備考		
払込人住所氏名	※(郵便番号)〔お忘れなく〕 (おなまえ)〔フリガナを必ずおつけください。〕 (おところ)〔フリガナ〕 (お電話)〔 — — 〕	
受付局日附印		

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。 (郵政省)

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※東京 ※5 — 98420
加入者名	※株式会社 新声社 読者サービス部
金額	※億 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	※
備考	受付局日附印

ビデオ ■攻略編だ

（この他にも多数種類あり）



■ギャラクシーフォース（V―13）
●30分／3667円 ★★



■パワードリフト（V―18）
●30分／3667円 ★★★★
エキストラステージまで全収録。



■グラディウスII～GOFIREの野望（V―9）
●25分／3378円 ★★



■STREET FIGHTER（V―7）
●20分 3378円 ★★



■アフターバーナー（V―1）
●20分／3378円 ★★



■カプコンゲームシンドローム（V―27）
●90分／9476円 ★★★★
大魔界村、ロストワールド、ストライダー飛竜を収録。飛竜はビデオのみの音楽入りバージョン。



■スーパーモナコGP ターボアウトラン（V―34）※
●60分 4944円 ★★
カースポーツ徳用カップリング。



■沙羅曼蛇（V―4）
●20分／3378円 ★★★★



■ダライアスII（V―38）※
●45分／4944円 ★★★
すべてのボスとエンディング。コンビプレイも必見。



■R-TYPE（V―6）
●20分 3378円 ★★★★



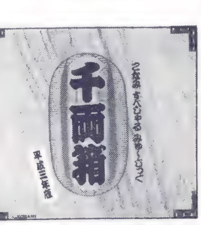
■ニンジャウォーリアーズ（V―11）
●20分／3378円 ★★★



■源平討魔伝（V―15）
●30分／3667円 ★★★
鎌倉までの完璧プレイに実写版プロモーションフィルム付きの1本。ファン必見だ。

CD

★今月からCDも通販するぞ。
(ゲ)屋でも売っているよ。



▲'91早々のてんこ盛りCDだ。

■こなみ・すぺしゃる・みゅーじっく 千両箱―平成三年版―
●'91年早々の、おすすめ版。VSDのコナミCMコレクションもついているからコンパチを持っている人は、ビジュアルも楽しめる訳だね。うれしい限りだ。
6800円（税込み）
No.01077

■CD送料のお知らせ
●1枚―――250円
●2～3枚―――360円
●4枚以上―――400円
★CDを通販で、お申し込みの方に限り、特製ポストカードプレゼント。

(ゲ)屋取り扱いCDリスト（おもだったもの）

01007	未来忍者	2627円	01057	ダークシール	1500円
01013	ストライダー飛竜	2627円	01058	パウンドフォーパウンド・剣豪	1500円
01017	DARIUSII	3200円	01059	宇宙戦艦ゴモラ	1500円
01019	R-TYPEII	2500円	01069	グラディウスIII／コナミ矩形波倶楽部	3000円
01021	Final Fight	3500円	01070	交響詩グラディウスIII	3000円
01026	S.S.T.BAND LIVE	2500円	01071	コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL.0	2843円
01035	CRACK DOWN・GAIN GROUND	1500円	01072	コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL.1	2812円
01038	エリア88	1500円	01076	パロディウスだ！	2800円
01041	S.I.C.	1500円	01078	R-TYPEアイレム・ゲーム・ミュージック	2627円
01044	空牙	1500円	01079	SNKゲーム・ミュージック	2627円
01045	ROD LAND	1500円	01080	カプコン・ゲーム・ミュージック	2627円
01052	キャメルトライ・カダッシュ	1500円	01083	タイトー・ゲーム・ミュージック	2627円
01053	アウトゾーン・スノーブラザーズ	1500円	01089	コナミ・ゲーム・ミュージックスペシャル	2627円
01054	ZUNTATA LIVE	2500円	01104	みつめていいよ　創刊号	2884円
01055	雷電伝説	1500円	01107	みつめていいよ　増刊号	5000円
01056	スーパースパイ・ニンジャコンバット	1500円	01109	矩形波倶楽部	3000円

●このほかにもCD多数取り扱っております。お問い合わせは読者サービス部！まで

■♡編



■美少女ソフトオリジナルカタログ（V―40）※
Hパソコンゲームの歴史がぎっしりのモモフ♡ビデオ。君はいくつ知っているかな？
●30分／3800円 ♥♥♥



■マージャンギャルズグラフィティ VOL・1（V―30）
「掟」、個人授業、鹿鳴館などを収録。●30分／2884円 ♥



■マージャンギャルズグラフィティ VOL・2（V―33）※
PII・PIII、美女っ子学園、テレフォン麻雀などを収録。
●30分／2884円 ♥♥



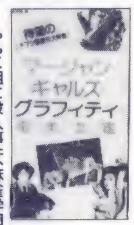
■マージャンギャルズグラフィティ VOL・3（V―36）※
トリプルウォーズやGメン89ほか、映像のきれいな1本。
●30分／2884円 ♥♥♥



■ナムコギャルズアイランド（V―41）※
●30分／3800円 ♥♥



■AVはじめまして（V―37）※
30分／5800円♥♥

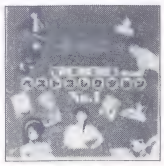


■マージャンギャルズグラフィティ VOL・4（V―39）※
●30分／2884円 ♥
ももこ組に殺人事件、麻雀学園、麻雀ゲームの歴史が入って盛りだくさんの内容。

レーザーディスク



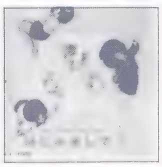
■マージャンギャルズグラフィティNo.2（L―13）
同名ビデオ3と4を収録。
●60分／4944円 ♥♥



■マージャンギャルズグラフィティNo.1（L―12）
同名ビデオ1と2を収録。
●60分／4944円 ♥♥



■ナムコギャルズアイランド（L―14）
●30分 4800円 ♥



■はじめまして♥スペシャル（L―15）
●40分／5000円 ♥♥



■SETAスペシャル（V―31）※
●29分／3914円 ♥♥♥

バイオのレビュー

攻略度
★………ちゃんとクリアしてる
★★……これぞプロのプレイ
★★★…これぞ神のなせる技
★★★★歴史に残る究極プレイ

ときめき度
♥………かあいいなあ
♥♥……大人の世界
♥♥♥…うーんエロい
♥♥♥♥やばいよ～っ

申し込み方法

●ご希望の商品番号・商品名・数等を別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込み下さい。
●返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
●価格は税込みです。
●ビデオ・LDはすべてHIFIステレオ・カラーです。
●ご注文から発送まで10日間ほどかかりますのでご了承ください。
●商品によりお届けするのが1ヵ月以上かかる場合があります。

ダムインフオメーシヨン

マージャンギャルズグラフィティVol.5

ビデオ

12月21日発売
3000円／30分

Vol.1～5までひたすら1人でPLAYする謎のゲーマー大堀氏に突撃取材!!

●まず最初に今回のビデオの見どころを教えてください。
★見どころは新作の「沈黙の編隊」と「麻雀刺客」ですね。特に「刺客」は以前、発売したものが短かったので、再収録しました。
●クリアするのにいちばん苦労したゲームは何ですか?
★「トリプルウォーズII」かなあ?3時間半かかりました。でも以前、やった「PII」「PIII」は、コンティニュー機能が付いていないので丸一日かかりましたよ。
●では、最後に「麻雀ゲーム」をプレイしてクリアすることは、あなたにとって、どのような意義(笑)があるのか?そしてVOL.5のCMをよろしくおねがいいたします。
★麻雀ビデオは私にとってライフワークといえるでしょう。(笑)新作を発売しつづける限りプレイします。
★VOL.5は、ニチブツのゲームが、よくわかる1本、買いですね。そういえば今度、発売するCD(P.48 D-SC BOX参照)は、楽しいですよ。これも買い!
●社員の方らしい売り込みバリバリのコメントを、どうもありがとうございました。これからもがんばってライフワークを続けてくださいね。(11月某日スタジオにて。質問:M・いるか)


●初公開！大堀氏の後頭部。

全国縦断ビデオコンサート S.S.T.BAND・ズンタタ ハイレベルな映像処理が光る

イベント

全国6カ所で開かれたサイトロン・ビデオコンサート。内容はS.S.T.とズンタタのライブビデオ上映、バンドメンバーのトーク、サイン会と充実した内容だったのだ。君は行ったかな?

しかしこの上映したビデオ(東京は編集を加えたフィルム)、なかなかのモンでっせ。ズンタタもとてもいいできだったが、S.S.T.はC.G.をいたるところに取り入れた編集をしてあって、すごい完成度なのだ。いーぞー。

そしてトークでは質問(お客からの質問もあった)を中心にして行われ、メンバーの違った一面が、見れたりして、またやってほしーよね。


●ファンの質問に答えるズンタタとS.S.T. BANDのメンバー

身も凍る恐怖だー どぎもをぬく映画

映画

いよいよ寒さも身にしみてきたこのごろだが、もっと寒くなりたいという人のために すさまじくコワイ映画を紹介だ。まずは「プレデター2」だ。

これは、ハイテク新兵器を完備した警察とプレデターが全面戦争に突入する、というハードなアクション映画だ。

もうひとつは、「パシフィック・ハイツ」だ。

こっちのほうはヒッチコック路線の心理サスペンスだ。ラスト20分間は誰もが言葉を失うぞ。

両方とも一月下旬から公開される予定。ビビるぞ。

最終回 日本ポミネカシズム（第一部）

新年明けましておめでとうございます。これから21世紀へ向けてゲーメストが爆進し続けているなか、ポミネカだけが唐突に最終回となりました(しかも¼ページ)。読み物的な記事の少ないゲーメストに新たな風を送れたら…そんなことをふと考えついたことがこのコーナー誕生の動機となりました。

ポミネカ第一部として与えられた2ページの企画・レイアウト・編集をすることがこんなに大変だとは正直驚かされました。でもやりがいはあったし、結局私たちには大きすぎた企画でしたが、後悔はまったくありません。逆にポミネカを担当できたことを幸運に思っています。そして何よりこの半年も変わらずゲーメストを読んでくれたみんなに心から感謝しています。

今にしてみれば独りよがりな、ただ自分勝手にやっただけの実のない2ページであったかもしれません。けど私たちとしてはそれで満足していたし納得もしていました。「井の中の蛙大海を知らず」とはよくいったものです。私たちは一番肝心な〝読み手としての眼〟で見ることを忘れていたのです。書いた人間だけが面白いのはいわゆる内輪ウケです。商業誌において当然それは許されぬことです。こんな初歩的なミスを半年も気づかずにいたとは、何ともお恥ずかしい限りです。

この苦い経験が今後の誌上に何らかの形で生かされると信じて、ペンを置きたいと思います。

こばびー…こんな感じだな。

うじゃり…そうだね。読者様共は憎い奴が急に死んだ、みたいな虚無感を味わうことになるだろうヒヒヒ。

雑プ…どー—でもいー—や。

うじゃり…あんた…。

こばびー…自分の作ったコーナーが今まさに終焉を迎えようとしてるんすよ？

雑プ…マンガは続くしー—。

二部は好評だもー—ん（これみよがしにスキップ）。

こばびー…こっこやつは!!

うじゃり…殺れい！

雑プ…おーおー嫌われ者共が。

うじゃり…なにぬかす！嫌われ者はこばび1人で十分よ。

こばびー…てててめええ！

雑プ…ふん、醜い奴らめ。そーやっていつまでも社会の底辺で蠢いておれや。で僕はマンガ、と（さらなるスキップ）。

こばび・うじゃり…ムキイイイイ！こっこここコケーッ!!

完

ゲームラン

いるかと塩原の 3D野望の定刻

情報一杯！充実のコーナーだ！

■今月は、盛りだくさん話が、あるぞ。まずは読者プレゼントの100ページを見てくれ。ほらゴーレム君がいるでしょ。これで君もニッコリだ。

●そして第2弾は、10月号の42ページにカラーで載ったZ-G君のパロネコに決定したぞ。

●さて読者プレゼント第3弾は、皆に選んでもらおうと思う。来月に今まで来たハガキの中から、問題（色々とあるんだこれが…）のないだろうと判断したものを載せるから選んでほしいんだ。くわしくは来月号を見てほしい。

●その次に3D関係の販売物を㋘屋の同人コーナーで取り扱ってほしい人への連絡だ。

●事前に一度、このコーナーへ連絡してほしい。扱いにくい製品もあるので、製作前に通知してもらえればアドバイスできると思うしね。

それから'91年中に㋘屋で扱える商品を僕と塩原君で考えているので意見があったら聞かせてほしい。オリジナルだったら特に問題がないから、すぐ商品化できるぞ（3Dではないけどミキ丸ステッカー12月末より㋘屋で販売）。

●12月号で募集した意見は、結局、福岡市の坂本君一人しか投稿をくれなかったので彼には、みんく・いるか製作の〝エレメカのステッカー〟を選んで進呈しよう。本物だからめったなところへはると、取れなくなって後悔するぞ。

●最後に、おわびね。静岡-mu君、埼玉-Miz・K君、大阪-田河君、栃木-吉田君、埼玉-渡辺君の5人は住所を教えて。手紙が行方不明なの。

じゃまた！（ふうーっ）

（みんく・いるかと塩原）

GAMEST ゲーメスト 2月号 プレゼント

プレゼント希望の人は

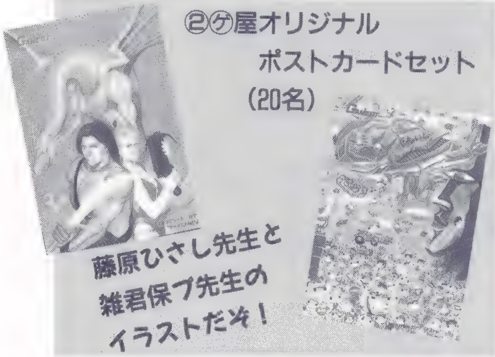
1月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れてください。オット、切手をはるのも忘れないこと。

◇締め切り
1月30日の消印のあるハガキまで有効。

◇当選者発表
ゲーメスト 2月28日発売 4月号誌上にて。

㋘屋オープン記念プレゼント

すべてのゲーメスト読者のニーズに応える天下一ゲーマーの店㋘屋が贈る大プレゼントだ！



②㋘屋オリジナル ポストカードセット（20名）

藤原ひさし先生と雑君保プ先生のイラストだぞ！



① GAMEST ㋘屋オリジナルノート（20名）

なかは白色のフリータイプだ！



⑥ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード（5名）



⑤毎度おなじみ㊙生写真（3枚1組10名）

③ゲーメストステッカーセット（20名）



パープルとペパーミントのキレイなやつ！



⑧オリジナルゴーレム君キーホルダー（5名）



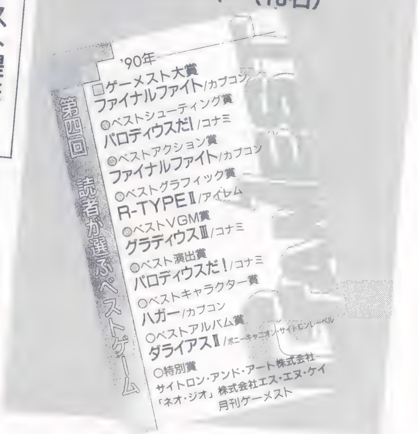
⑦雑君パスケース（5名）



⑨データイースト提供シンプソンズTシャツ（5名）

キャラクターの個性がキョーレツ！

④ゲーメスト大賞オリジナルテレホンカード（10名）



当選おめでとう

12月号当選者発表

(有)アミューズビデオ米子提供双眼鏡
（奈良県）中島慎滋君
（徳島県）石本芳憲君

(有)アミューズビデオ米子提供ゴリラストップライト
（神奈川県）石場武史君
（石川県）上野慶太郎君

ゲーメストアイランドオリジナルテレカ
（北海道）岩野剛享君
（秋田県）佐藤政喜君
（埼玉県）森本拓嗣君
（東京都）菅原秀泰君
（岐阜県）原　宣央君

雑君パスケース
（茨城県）山本義教君
（栃木県）阿部勇樹君
（東京都）村田洋達君
（神奈川県）岡本裕昭君
（岡山県）宝田繁基君

カプコン提供FCストリートファイター2010
（埼玉県）井上崇史君
（福岡県）山根浩幸君

カプコン提供ゲームボーイレッドアリーマー
（神奈川県）三好教美君
（兵庫県）岩田真和君

毎度おなじみ㊙生写真
（北海道）網野伸昭君
（山形県）冨田謙二君
（東京都）鹿島雅之君
（神奈川県）久米裕之君
（神奈川県）荻野裕介君
（和歌山県）米田岳司君
（愛知県）久野　裕君
（島根県）舟木弘樹君
（広島県）谷口卓司君
（大分県）早田孝広君

GAMESTステッカー
（青森県）渋谷哲也君
（千葉県）春山創一郎君
（長野県）横林克幸君
（岐阜県）多和田浩二君
（京都府）宮地　司君

ポニーキャニオン提供マーベルランドCDポスター
（千葉県）高野元玄君
（東京都）田代俊一君
（石川県）礒辺伸也君
（愛知県）前川　剛君
（大阪府）幾高大貴君

アイレム提供剣豪ポスター
（群馬県）荒井賢太郎君
（兵庫県）呂　道仁君

アイレム提供パウンド・フォー・パウンドポスター
（神奈川県）坂田智也君
（三重県）塩野賢規君

ビデオゲーム
コントロールボックスの決定版

新開発ICモジュールで
クッキリと鮮やかな色彩



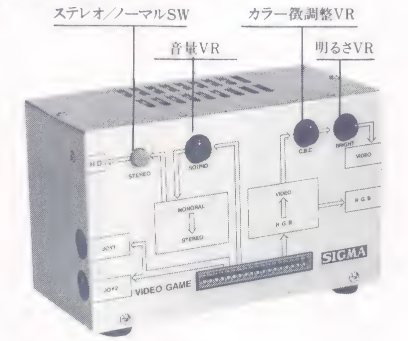
大型マージャン用パネル

AV-9、AV-999、ARV-7に差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-7　¥9,800(350×200mm)

質問、相談、要望、トラブル等
なんでもお気軽に電話下さい。

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
㈱玉屋 03(323)5524／パワードサービス 092(572)4110
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 0473(48)3880／クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス03(760)6630／テクナート06(643)7641

新製品 ステレオ対応AV-999

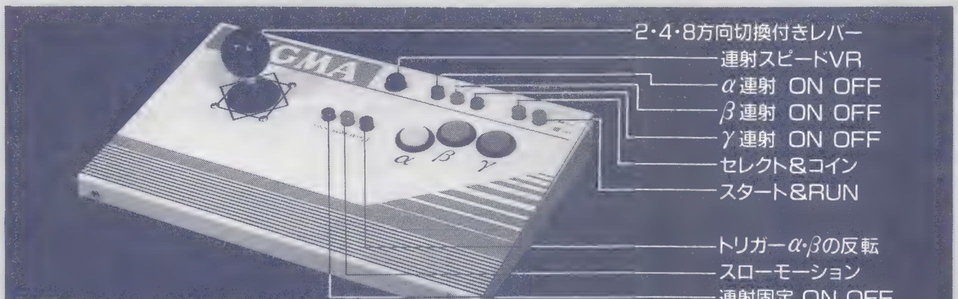


型番　AV－9　　（モノラル用）¥20,000
型番　AV－999（ステレオ用）¥25,000

＊当社新開発回路によりビデオ出力とはおもえない鮮やかでクリアな色がでます。
＊AV-999をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
＊ウォークマンのヘッドホンが使える端子付、音量を調整できるVRがありますので便利です。
＊別売（¥3,500）のRGB21ピンコードを使用すればRGBテレビにも接続できます。
＊別売のS-9TURBOと接続しますので連射は勿論、連射固定も出来ます。
＊音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
＊テレビ接続用コードとS-9TURBO接続コード付きです。
＊超小型（縦125×横125×奥95ミリ）
＊ソケットの配線はSAM企画

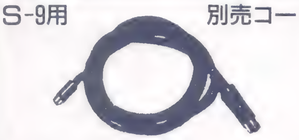
スーパーPRO-STICK!! S-9 TURBO

ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・Fコン対応



型番S-9 TURBO ¥10,000
(注)本体だけでは使用できません 別売コードが必要です

S-9用　別売コード



＊メガドライブ用コード(型番コードMD)·¥3,000
＊PCエンジン用コード(型番コードPC)·¥2,000
＊マスターシステム
&マークⅢ用コード(型番コードMM)…¥2,000
＊パソコン用コード(型番コードPP)……¥1,500
＊Fコン用コード(型番コードFF)………¥2,000

S-9TURBOの特徴

＊α、β、γの連射ON／OFF&トリガーSWを押さなくても連射する連射固定SW付。
＊連射スピードを連続的に変える事ができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。
＊別売のコードを差し換えるだけでメガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・ビデオゲームと殆んどのコンピューターに使用できます。
＊全て業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。

NEW　メガドライブ用　¥4,000
RGB21ピンコード

＊当社の製品はすべて消費税込みの価格です。

＊別売りのコードはスティックの機種によって違いますのでコードを御注文の時はS－9用とかG－7用のコードと指定してください。

＊修理は到着後すぐ行いますのでお客様にお待たせいたしません。

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名。型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
＊送料は全国一律600円。
＊お急ぎの方は電話でお申込ください。
＊代金は商品と引き換えにお支払いください。
＊お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.07948(4)0476

㊣デパートファミリーランド ☆=6

北海道北見市二条西一丁目 ☎(0157)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ピストル大名の冒険	445,800	AION-GND	ALLクリア 旧バージョン
2	サプライズアタック	656,710	AION-GND	ALL 40ポイント
3	パラメデス	174,100	AION-AZ	
4	パイプドリーム	1,455,040	AION-?	A→ALL(1R)
5	ザ・スーパースパイ	おねがいだからやってよ!!		
6	スーパーフォーミュラ	5′52″401	ビホロの方	オール1位
7	戦場の狼II	999,990	P・A・P ビホロの方。	ALL
8	トライゴン	1,936,420	C・H・A・P・	2周ALL
9	————			
10	————			

めざせハイスコア!!

今月分のスコアの締め切りは27日付のスコア、1月4日必着のみ有効になります。FAXも受け付けております。詳しくは105ページを見てください。(担当)

NTK2店合同 ☆=17

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	GPライダー(マニュアル)	105pts.	JAF-MYM,AV G-BGM, BCG	ノーマル オール1位クリア
2	GPライダー(マニュアル)	45″54	JAF-えりりん-MYM	ノーマル ベストラップ
3	GPライダー(オートマチック)	102pts.	JAF-ヨッキュン-MYM	ノーマル 予2本1221
4	GPライダー(オートマチック)	46″44	JAF-英里子-MYM	ノーマル ベストラップ
5	U.S.ネイビー	2,035,140	JAF-多紀-MYM	ノーマル F-18 ALL
6	サプライズアタック	292,140	JAF-あっちゃん-Y.O	ノーマル 6-1
7	パロディウスだ!	736,000	TOM-C.S	マニュアル 2-1 たこ使用
8	パイプドリーム(1P)	917,670	JAF-あっちゃん-Y.O	1P単独 A-13
9	パイプドリーム(2P)	6,400,980	SARGM-VIC&TOP	2人同時プレイ A-ALL
10	コラムス	22,762,822	バーディ(謎のオヤジ)	Lv 275 Jw.9999

ゲームポイントフリーウェイ小樽店 ☆=2

北海道小樽市稲穂3-6-10小樽グランドパレス1F ☎(0134)33-4888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	GPライダー	45″31	Y′	マニュアル 105ポイント
2	GPライダー	45″67	Y′	オートマチック 105ポイント
3	U.S.ネイビー	2,288,510	FPS-SJr.	ノーマル(連)クリア パーフェクト3回
4	パイプドリーム	475,050	前川 J.	イージー2機設定 Aコース 13面
5	パイプドリーム	535,000	おさるなM..GD	イージー2機設定 Bコース 13面
6	パイプドリーム	457,000	コナコナコナコナコナ コナコナコナコナーイ	イージー2機設定 Cコース 13面
7	ガンディーラー	1コイン ラウンド16 レベル6	最も最も最も最も最もヤラシー前川マギー!	ノーマル
8	スーパーパン(ツアーモード)	576,230	1回しかやってないのに。誰かやってくれ!	ノーマル入荷初日 1-12
9	スーパーパン(パニックモード)	233,000	少年のことを人はこう 呼ぶ たんつぼ小憎猿下	ノーマル入荷初日 レベル27
10	ダークシール	1コイン 全面 クリア	穴埋め太郎デコントラ発売記念○△□×Ⓡ	ノーマル 吟遊詩人でクリア

アミューズメントハウスタックル★V ☆=2

北海道標津郡中標津町東4条南1丁目 ☎(01537)3-2826

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ボナンザブラザーズ	527,500	RIC-SACK	STAGE 12 ノーマル2人設定
2	1941	5,246,100	PAT エイちゃん元気?	(連)付 6面後半 バイタリティ3設
3	クルード・バスター	1,487,750	TBT-西本英樹 苦節4ヶ月半¥3万使用	ALL 涙…。ノーマル2人設定
4	コラムスII	26,128	RIC-SACK	JX694 STAGE 6
5	ミズバク大冒険	62,480	MIU-美悠	3-2 ノーマル設定
6	アサルト(旧ver.)	695,200	TBT-西本英樹 あと¥50,000!	ALL ノーマル5機設定
7	ヴォルフィード	9,528,290	MIU-美悠	ALL ノーマル設定
8	パックマニア	209,780	RIC-SACK	STAGE 5 ノーマル23面設
9	エアバスター	1,349,790	HALF-ELF と・も・や♡	ALL 連ナシ ノーマル設定
10	グラディウスIII	730,520	HALF-ELF ともや	ミサイル(連)10面 イージー5機設定

プレイシティキャロット八戸店 ☆=3

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	倉庫番デラックス	1,327,160	KMK	3-B
2	宇宙戦艦ゴモラ	529,600	こまった。	8 ボス
3	U.S.ネイビー(連)	2,368,860	SBG-OAG²-ORE(天)	ALL パーフェクト×4
4	パイプドリーム	2,220,540	AOU	A-ALL 22クロス可能か?
5	ピストル大名の冒険	378,900	名前がうかばん!	ALL(ニュー) 残0
6	マジックソード	8,709,521	☆尾田川	ALL
7	スノーブラザース	3,473,320	A.M	ALL
8	ジョイジョイキッド	88,400	NKS	3-8
9	サイバーリップ		スコア募集中	
10	ドラゴンセイバー		未入荷! 来月には…	

ファミリーランドピノキオ ☆=1

北海道札幌市北区北35条西11丁目 ☎(011)737-9215

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー	956,680	α-cad′mus-Masaki君!	F-14 10面
2	U.S.ネイビー	2,310,710	HU-DOGE-SCI	F/A-18 ALL
3	U.S.ネイビー	1,897,670	WEST-1653 ダ・サイダー	A-6E ALL
4	ファイナルラップ2	2′24″14	の〜てんき バカ	USA
5	ファイナルラップ2	2′21″60	ACS 久保	ITALY
6	ファイナルラップ2	2′37″15	BREM-みかげだ!	JAPAN
7	サプライズアタック	430,260	WEST-1653 愛とやおいの男	7-3 40pts
8	GPライダー	0′47″77	ブタのプーちゃん	ゴール 67pts
9	大工の源さん	1,443,200	阿部ちゃん	ALL
10	ファイナルラップ2	2′40″31	YES-2018X シ・オン	MONACO

プレイシティキャロット旭川店 ☆=14

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー	2,135,040	PGP-UAAA	1コインオール ノーマル
2	ファイナルファイト	3,819,310	ARIS	1コインオール ノーマル ガイ
3	マジック・ソード	9,521,860	GAIA-NERO	1コインオール ノーマル 僧侶
4	コラムス	30,029,029	ストレッチ	J-9999 L-295
5	倉庫番デラックス	1,775,590	REM	1コインノーマル 1-A〜3-D
6	ウイニングラン鈴鹿GP	4′10″218	ラウウンド-KEK	3周設定 MT
7	ピストル大名の冒険	79,990	すぎ	ノーマル
8	パラメデス	64,110	センタービレッジ	ノーマル
9	サイバーリップ	55,500	あーるおーえっくす君	ノーマル
10	ジョイジョイキッド	17,700	電力不足	ノーマル

ハイテクセガ青森&新町 ☆=4

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電(連)	9,355,060	青森と函館を結ぶ愛の性感トンネル	交事中に水もれ多し!!
2	オーライル	6,623,130	メダル渡してまた来てね実践G・Y飼育♡(あ)	ノーマル クリア 小学生♡バンザイ
3	コラムスII	25,554	NFCのみなさんへ捧ぐ♡ANGあんぱ〜ん	JEWELS 762 7面
4	マジックソード	11,195,910	E-SWAT'S ATTⒸ	ゼニテインボタン付 ノーマル クリア
5	琉球	182,760	我が名は雷帝インドラ	9面
6	GPライダー	46″09	振りむけばブーツェン いけいけ!	ノーマル AT GOAL105P
7	パロディウスだ!	1,250,500	DGRS-う♡え♡す♡ぎ	ノーマル3機設定 2-3ツインビー
8	パイプドリーム	2,202,070	TAK	ノーマル Aコース ALL
9	U.S.ネイビー(連)	2,378,190	ナディ犯っちゃんずや?TNのAナディア犯	ノーマル クリア っちゃんずや!(あ)
10	ファイナルラップ2(USA)	2′18″66	パイプドリーム・意味も深いが×××も深い	山本皮膚科の看護婦さんが姦後腐

ゲームプラザヴィクトリア ☆=7

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムスII	81,428	元祖超ほざき男(いつもは5面で終わる男)	S=17ノーマル J=2269
2	サプライズアタック	706,480	ATSUSHI	ALL ノーマル
3	U.S.ネイビー(連)	2,307,400	ATSUSHI	ALL F-18 パーフェクト×5
4	オーライル	6,683,420	ISG	ALL ノーミス
5	パイプドリーム(Aコース)	2,803,920	のっち	ALL LV1スタート
6	ピストル大名の冒険(旧Ver)(連)	501,300	Hozaky-Y・F	ALL ノーミス 黒船あやかし河童
7	パラメデス(ノーマルモード)	110,060	SHORIN	LV12
8	マジックソード(ゼニデボタン付)	11,592,775	HU-DOGE-SCI	ALL
9	T.M.N.T.(ドナテルロ)(テーブルVer)	616	ALWAYS-AHO	ALL 1コイン 必殺技ボタン付
10	G-LOC(初級)	2′01″0	FPS-ELF(女)	ALL

札幌そごう内ナムコランド ☆=4

北海道札幌市中央区北5条西2-1札幌そごう内 ☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	倉庫番デラックス	1,265,710	α.cad′mus NILE	1・2ALL 3-A
2	U.S.ネイビー	2,068,700 2,336,250	α.cad′mus Masakiだ!	F-14使用ALL F/A-18ALL
3	U.S.ネイビー	921,200	α.cad′mus MAI	A-6E使用 最終ボス
4	ピストル大名の冒険	118,000	ミルキーはママの味! のまるお君の花輪君(マ)	1コイン にゅーばーじょん
5	パイプドリーム	3,413,250	α.cad′mus ASAKI	Aコース ALL
6	パイプドリーム	667,680 2,163,040	α.cad′mus ASAKI	Bコース R10 Cコース R15
7	クイズH.Q.	80,500	BAB-1917	1コイン ALL J×4 T×2
8	ムーンウォーカー	273,110	α.cad′mus 武者殿下	1コイン ALL あと3万
9	マジックソード	1,148,792	HU-DOGE-SCI	1コイン ALL
10	雷電	1,844,890	BREM-三影だ!	1コイン 1-7

お店から☆☆

○アミューズメントタックル☆V(北海道)
田宮模型の点滅回路を利用した連射装置が重宝しています。皆さんもどうですか?(SysII欲しい 西本)

○ゲームプラザヴィクトリア(北海道)
UFOキャッチャーDXII絶好調。アンパンマン、ウルトラマンたくさんあります。

○ゲームポイントフリーウェイ(北海道)
ご要望があれば、連射、必殺技ボタン、ランク設定などの変更いたします。

○プレイランドファンタジア&バレンシア(秋田)
遠征隊歓迎します。たまに寿司デスマッチあり。焼肉丼360円&あげいも200円はとってもデリシャスです。

○JOYCOM'S多賀&平店(茨城)
JOYCOM'S多賀店ではオールドゲームを入荷しました。ドルアーガの塔・メルヘンメイズ・ドラゴンスピリット(旧)・サンダークロスです。ご来店お待ちしております。

八千代プレイランドカーニバル(千葉)
1月15日にファイナルラップ2大会を行います。お近くの方はぜひ参加を!!

○荏原ゲームコーナー(東京)
このたび、えばせんの常連で同人誌「マジカルちかちゃん」という本を作ります。内容は、ナムコの女の子キャラの魅力やIGA君によるファイナルファイトストーリーなどなど。オフセット50P、約300円になる予定で〜す♡

プレイシティキャロット二荒店 ☆=6

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョイジョイキッド	172,300	TBPY-ほ○²キッド (実は(そ))	ノーマル 5-6 (LEVEL4)
2	サイバーリップ	381,700	CPF-01- チョップOAC	ノーマル ALL 7/8
3	倉庫番デラックス	890,150	教習所へ行かない男	ノーマル 計19面クリア
4	U.S.ネイビー	2,196,290	TBPY-細かい稼ぎ したからね(笑)	ノーマル ALL F-14
5	コラムスII	33,588	GAM	ノーマル R-9 J-762
6	ムーンウォーカー	258,810	ダンシング・サンダー (笑)SRM-MAD	ノーマル R-5
7	マジックソード	9,899,805	CPF-II- B.FALCON(氷)	ノーマル²R50
8	ビーストバスターズ	6,849,470	TBPY-情報だけなら全国TOP!	ノーマル ALL
9	ファイナルファイト	3,979,420	CPF-ラリー・シャイアンとその部下達	ノーマル ALL ガイ
10	パイプドリーム	1,850,430	期限が切れたら どーするんだ?	ノーマルAコース 1スタートALL

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=12

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムスII	78,772	グレーターなまらmkII	16面クリア イージーランク
2	パイプドリーム	3,661,010	SPREAM-BOMB	ノーミスCクリア イージー2人設定
3	ピストル大名の冒険(新)	664,700	FHERISTAS-GIN	1コインノーミス クリア、ノーマル
4	サプライズアタック	379,300	ACE	7-3、イージー
5	ロボコップ (ピンボール)	21,551,860	頭よわすぎデ○ (ぷ)ポン∞	JUMP22
6	G-LOC	3′55″3	SSTのFANのNEIちゃん	ビギナークリア イージーランク
7	U.S.ネイビー	2,031,180	FHERISTAS-GIN	A-6、クリア ノーマルランク
8	マジックソード	13,388,164	ZAO-HIR	クリア ノーマルランク
9	ピストル大名の冒険(旧)	416,800	ACE	クリア イージーランク
10				

弘前ハイローザスペースランド ☆=16

青森県弘前市土手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバーリップ	401,600	E'sケツ穴しめて、ムーラバンダえろ米©	ノーマル、ALL ムーラバンダ使用
2	ジョイジョイキッド	90,100	E's・KOUから MOUにバタ姦ダー©	ノーマル、3-8 もーイっちゃう♡
3	倉庫番デラックス	1,730,950	E's聖愛女学生を 一発撃チンダー ©	ノーマル、3-D 管理人の実の弟♡
4	パイプドリーム (2機設定、A)	2,401,290	俺がウワサの琉球ダーAh!、EEEEだ!	1～ALL ノーミス
5	パイプドリーム (2機設定、B)	1,837,730	美中年-恋人は松本様 マルキン・ルター	1～ALL 1ミス、10万×2
6	パイプドリーム (2機設定、C)	2,026,580	VOID-幼女の肌を彩る花・ブルーローズ	1～ALL 1ミス、10万×3
7	マジックソード ((セ)ボタン付)	11,913,692	OTL-恋人はマミーようこそ妖子B.Ben	ノーマル、ALL 避妊率カンスト
8	雷電 (青、(連))	5,456,980	おまえのカレーが 食べたくなった。	意味も深いが、×××も深い。
9	ファイナルラップ2 (ITALY.1P)	2′19″11	E's・LAPおやじが ライバル©	尻穴をすぼめて、ムーラバンダ。
10	ファイナルラップ2 (USA.1P)	2′17″80	対闘将ザーメンマン用ゼリー付・めーしゃ(妖)	持続力UPの上、幽体離脱も可能。

今市ゲームセンター ☆=2

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー	2,382,900	MB-MER打倒町田 FC=打倒PCZIN	P. BX4(連) ALLクリア
2	コラムスII	27,602	MB-MERこないだ いけなくてすみません	8面 J=543
3	宇宙戦艦ゴモラ	422,500	MB-YMC 打倒町田 FC=打倒(Y)	RBD.6 (連)
4	マジックソード	8,672,866	MB-MER サッカー No2MER	ALLクリア
5	雷電	4,352,550	NIZ-CP MER 打倒町田FC	Blue (連) 2-4
6	空牙	1,205,230	Y、K=BAKA今にみていろHAK	シルフ RD6 連なし
7	サプライズアタック	259,960	RTM-MERサッカー負けるなよMER	P、BX1 RD6-1
8	パロディウスだ!	1,127,500	MB-HAK 欲求不満者HAK=変態	2-1 ツインビー ベリーハード
9	スーパー(禁)	1,233,090	MER HAK YMC Y、K=BAKA	ALLクリア 連なし
10	パロディウスだ!	1,052,800	MB-TEF 打倒 MERとFER	RD10 ビックバイパー 連なし

ファミリーランドカーニバル ☆=2

福島県会津若松市中町3-53 ☎(0242)28-2227

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー	2,203,250	ドジラ組OGU	オールクリア F/A-18
2	U.S.ネイビー	2,174,050	ばしくん	1コインオール クリア F-14
3	マジックソード	6,003,103	プロレスニュース	
4	倉庫番デラックス	152,970	猪瀬真二(小学生も ガンバッテいるよ)	
5	宇宙戦艦ゴモラ	400,000	ドジラ組OGU	ROUND6
6	サプライズアタック	405,060	LIM	7-2
7	パイプドリーム	248,590	ドジラ先生	
8	ファイナルファイト	2,830,340	はしくん	6面 ガイ
9	ファイナルファイト	1,592,750	はしくんでいっ!	6面ボス ハガー
10	ファイナルファイト	1,549,750	JuJu君	あとパンチ1発 コーディー

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	宇宙戦艦ゴモラ(1P)	372,900	スターリング ノース	イージー 5面
2	U.S.ネイビー(1P)	2,431,220	TROPICAL -CAT	ノーマル P×6 ALL F/A-18
3	U.S.ネイビー(1P)	2,378,620	AGF まきしまむ	ノーマル P×4 ALL F/A-18
4	琉球	252,510	AGS	ノーマル 12面
5	ザ・スーパースパイ	78,500	マルコ ロッシ	ノーマル BIF
6	ムーンウォーカー(1P)	159,840	マルコ ロッシ	ノーマル 4-1
7	ピストル大名の冒険	79,600	マルコ ロッシ	ノーマル しゅりけん団 その3
8	サンダーフォックス(1P)	1,887,500	スターリング ノース	ノーマル 5面
9	エアバスター(1P)	1,161,880	スターリング ノース	ノーマル ALL
10	マジックソード(1P)	11,909,525	TROPICAL -CAT	イージー(ランク3) ALL

ハイテクセガ高崎 ☆=51

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC(初級)	1′34″0	青い空から俺はきた ESSAY-新命明	ノーマル ALL 残175.5秒
2	U.S.ネイビー(連)	2,524,720	マケマケダンス部部長 ESSAY-GRF-てちゃく	ノーマル ALL P.B×8(稼)×7
3	クイズH.Q.	102,500	寺内よ!かんしゃく玉 ESSAY-AGF(犬)	ノーマル ALL ツイン×6、ジャンプ×0
4	GPライダー (オートマ)	0′46″44 (ベストラップ)	ちぐはぐ終っちゃったよ 純情少年(元)ILM	ノーマルALL1位 DP=105(1P)
5	GPライダー (マニュアル)	0′45″19 (ベストラップ)	山崎花子先生の大ファン ESSAY-(元)ILM	ノーマルALL1位 DP=105(1P)
6	オーライル(連)	8,462,120	表町集計やめないで!! ESSAY-GRF-寿亭侯	ノーマル3機設定 ALL 残×7
7	アイレム・エアデュエル(連)	1,229,600	ESSAY-GRF-てちゃく	ノーマル3機設定全2周ALL
8	ラフレーサー	1,526,700	群大漫研寺内高広(猿) ESSAY-AGF	ノーマル1コイン 17周目3面 [illegible]
9	T.M.N.T. (レオナルド)	902	ティムティム人形の舞い CSD-NEU	ノーマル ALL 永パなしバージョン
10	T.M.N.T. (ドナテルロ)	910	CSD-DAR	ノーマル ALL テーブルタイプ

JOYCOM'S多賀&平店 ☆=3

茨城県日立市千石町1-6-14ACO中外レジャックビル ☎(0294)35-3993

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サプライズアタック	524,650	疾斗	ノーマル設定 ALL キス×2
2	サイバーリップ	214,700	DOTMAN	ノーマル設定 5面
3	U.S.ネイビー	2,137,160	店長をこよなく 愛する男	ノーマル設定 ALL F-18
4	マジックソード	7,342,779	メシデイン	ノーマル設定 ALL
5	パイプドリーム (Aコース)	1,261,750	佐千子という女の子をこよなく愛するATM	ノーマル3人設定 ALL 1ミス
6	パイプドリーム (Cコース)	4,727,390	NAZO	3人設定ノーミス ALL、AS×13
7	T.M.N.T. (ドナテルロ)	738	DOTMAN	ノーマル設定 ALLテーブル
8	G-LOC (初級)	2′14″8	LIEUTENANT T.M.K-T、S	ノーマル設定 ALL 残152秒
9	ナイトストライカー (Pゾーン)	89,853,050	毎日弁当男Ⓡ	ノーマル設定 ALL PB×6
10	ナイトストライカー (Qゾーン)	88,932,810	N.A.C会長	ノーマル設定 ALL PB×6

ゲームランドキンコンカン ☆=4

宮城県仙台市若林区土樋45-3 ☎(022)268-9498

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー	2,412,970	あぶそうぶ(ぺ)	ALL P×7 FA-18
2	パロディウスだ!	1,256,100	Tommy	ツインビー 2-3
3	パロディウスだ!	1,265,100	ヴァリス友の会 やら (長)	ビックバイパー 3機設定 2-2
4	パロディウスだ!	1,399,900	あぶそうぶ (ぺ)	タコ 2-2
5	パロディウスだ!	1,326,900	あぶそうぶ (ぺ)	ペンギン 2-4
6	ピストル大名の冒険	419,500	ボレロちゃんFC まお(わ)	3機設定 ノーミス ALL
7	パイプドリーム(Aコース)	3,890,060	Tommy	ALL 1ミス 2機設定
8	パイプドリーム(Cコース)	4,966,200	LOG	ALL ノーミス
9	T.M.N.T. (レオナルド(技)ボタン付)	822	クソゲーの天才	3機設定 残1 ALL
10	クラックダウン	4,658,562	NYM	3機設定 ALL ノーミス

モンテカルロ ☆=8

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)26-9919

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー(連)なし	1,972,460	ABC	F-18使用
2	サプライズアタック	832,160	GRF-ELM	1コインALL パーフェクト×4
3	ピストル大名の冒険 (ニューバージョン)	315,300	うそつきMAX	1コインALL 全4面クリア
4	T.M.N.T. (連)(必)なし	808	究極は? ハイテクセガ夫	ドナテルロ使用 ノーマル設定
5	マジックソード (連)(必)なし	11,135,024	MYK	1コインALL ビギニングスタート
6	鮫!鮫!鮫!	1000万+α	PSY氏に感謝! SHOP(蓄)	(連)付 3周目で達成
7	ファイナルラップ2 (ITALY)	2′18″28	ナムコ大好き少年	4人プレイ
8	ファイナルラップ2 (U.S.A)	2′19″66	つかうこし	1人プレイ
9	ファイナルラップ2 (MONACO)	2′32″55	とおるくんと けいすけくん	2人プレイ
10	ファイナルラップ2 (JAPAN)	2′36″55	たっちゃんの X'mas大作戦!?	1人プレイ

プレイシティキャロット筑波学園店 ☆=20

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パイプドリーム (Aコース)	3,369,820	DSR-LSP- デューフ佐渡島	ノーマル 1機設 ALL
2	パイプドリーム (Cコース)	3,181,740	NAZO	ノーマル 1機設 ALL
3	マジックソード	12,812,833	菅谷敏夫	ノーマル ALL
4	マジックソード (ロースコアALL部門)	803,682	ラリー・シャイアンと その部下たち	ノーマル セレクト無ALL
5	U.S.ネイビー(連)	2,288,770	菅谷敏夫	ノーマル ALL F-18
6	ファイナルファイト (ガイ(連)未使用)	3,695,170	UWM(ク)の(ク)はクリーニングの(ク)	ノーマル 2人設 ALL
7	サイバーリップ	321,600	TOP-ARS	ノーマル ラスボス
8	究極タイガー(連)	10,000,000+α	ESSAY-TPF- CPF-03-黒崎サマ	ノーマル 5機設 4-10で達成
9	グラディウスII (1-F)	2,713,700	リハビリしてる人	ノーマル 7機設 4-8
10	パラメデス	177,280	の一みそさるさる(み)	ノーマル 9-14 と・り・あ・え・ず♡

プレイランドファンタジア&バレンシア

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ファミリーデパート内 ☎(0184)24-5278

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トライゴン(1P)	1,520,740	ギャラクシーいけだ!	ランクノーマル 2-8 連射なし
2	パイプドリーム(1P)	−263,950	スーパーリアル オタッカー判別式	ロースコア部門 A-13 超ひま
3	コラムス(1P)	J=8,175	CBX	ランクノーマル (ハード)
4	コラムス(1P)	J=8,231	CBX	ランクノーマル (ミディアム)
5	マーベルランド	401,530	H-(死)™(す)((す)は寿司デスマッチの(す))	イージー 23才 1コインEND
6	アウトラン	4′38″75	H-(死)™(す)((す)はスペースチャイルドの(す))	Aコース 23才 残46.2sec
7	アウトラン	4′40″53	H-(す)™(す)((す)はスーパー麻雀(禁)版の(す))	Eコース 23才 残42.1sec
8	U.S.ネイビー(1P)	2,046,690	A・O・G	1コインALL F-18使用パ×2
9	マジックソード(1P)	11,985,095	GOIN	1コインALL ビギニング
10	コラムスII(1P)	31,855	泰山うそ道場 免許皆伝 長谷川君枝	1コイン st7 J=815

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆ ハイスコア通信

○西銀座ゲームプラザ(山梨)
本年度最終で新年最初ののみものサービスを年末年始に行います。

○プレイシティキャロット松本(長野)
ナムコ所有の筐体に連射切り換えスイッチなどを装着するのはたいへん面倒くさい。勝手に穴をあけたりできないから。

○ハイテクセガ金沢(石川)
11月の中旬からハイスコアプレイヤーが激減。やはりF-ZEROか?

○イエローハット(愛知)
POTSU氏ついにパロの全2周クリアの公認記録達成!本人はこれから点カセギに走るそうです。あと、バイパーとツインビーも全2周クリア目前です!

○チャレンジャー関大前(大阪)
最近ゲーマーの人からのTELがたまにありますが、TELする時は自分の名前を名のってください。店長代理
→これくらいは常識です!ということで(ゲ)編集部のほうもよろしく。(担当者)

○ジョイランド松江(島根)
11月17日リニューアルオープン致しました。

サブカルチュア(福岡)
今月から1部のゲームに(連)が付きました。

○ゲームプラザ(熊本)
ピットファイター入荷。1度おためしあれ。
魔獣の王国入荷。次回古ゲーに御期待。

カジノカーニバル ☆=12

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鮫!鮫!鮫!	13,651,060	ブタのいびきは公害だ SEP-KAI迷惑?	1PVer穴埋! 33-5 連射付
2	スーパーマスターズ	−6	ブタといっしょにチャーシューメン!	今月のTOPはこれで決まり
3	U.S.ネイビー	2,400,810	SEP-FECT T.E	ALL・連射付 ノーマル・P×5
4	マジックソード	6,179,205	中央大学にゲームサークルを!!SEP-ACC	お笑い大道芸部門 ウウマ使用ALL
5	オーライル	6,673,840	I.S.P.KTZ が P を 書いた。	ノーミスクリア ノーマル。
6	GPライダー	45″44	KTZ	1P
7	GPライダー	43″80	KTZ	2P対戦
8	ザ・スーパースパイ	205,400	KTZ	11F・永パなし 裏拳博笑
9	究極タイガー	10,000,000+α	誰も文通してくれないからかなしい内野博之	5-1・連射付 ノーマル・拝島店
10	コラムスII	30,974	SEP-ACC(お)ぶたより愛を込めて♡	J881.S-7 難しいよこれ!

ゲームセンターコパIII ☆=21

神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョイジョイキッド	266,100	パズルだジョイジョイ RAG.T-TEM	ステージ6-10 ノーマル設定
2	サイバーリップ(1Pノーマル設定)	437,500	N.ARC-IZA(T)	ALL残×0 DANGER×4
3	オーライル(ノーマル設定)	6,932,190	ひもぱん!	ALL連射あり ノーミス
4	バルーンブラザーズ	4,289,880	次回でるか?カンスト RAG.T-TEM	ライン1563 ノーマル設定
5	ファイナルラップ2(ITALY)	2′18″68	MCO氏ありがとう! N.ARC-ZAP	ALL 1P
6	ファイナルラップ2(U.S.A.)	2′17″11	XPTの皆さん横井氏ありがと!MCO	ALL 1P
7	ファイナルラップ2(MONACO)	2′28″46	FLY氏またきてね! N.ARC-ZAP	ALL 1P
8	マジックソード(1P)	12,198,847	マジクソ退職記念! クソ付けてかまし	ALLノーマル ビギニングスタート
9	パロディウスだ!(ツインビー)	1,787,300	ボス前でパカクサ! 2面ノー定規!かまし	2周目3面(連)付 マニュアル
10	クラックス(工場設定)	14,158,090	さらば愛しのKLAX RAG.T-TEM	ALL1Cワープ有 イエスランピング

ハイテクランドセガ大船店 ☆=3

神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎(0467)43-3919

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジックソード	13,600,923	ECM-ZENJI	ALL ノーマル
2	ピストル大名の冒険	379,400	VMT-ABU	ALL ノーマル
3	雷電(1P・(連)付)	5,736,860	CHAT-雷(研) ああるじぃぶう	2-8 2P側 1UP×2
4	オーライル	8,421,870	VMT-DAN	ALL ノーミス+1UP
5	T.M.N.T.(1P.ドナテルロ)	748	マルキューラー廃絶強化週間(だ)	ALL ノーミス
6	パロディウスだ!(ビックバイパー)	1,711,900	ECM-FISCHER	2-3 ノーマル
7	パロディウスだ!(ペン太郎)	1,356,300	ECM-FISCHER	2-3 ノーマル
8	GPライダー	104PTS	EMI	ゴール B.L 46″54
9	ブロクシード	ライン231	JIN	ノーマル
10	グラディウス	10,000,000+α	ああるじぃぶう パロ(研)強化週間F	21-5 23-3

ゲームセンターUFO ☆=73

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パイプドリーム(1P)	1,066,100	URX-UHY ½面相でし♡	A-3スタート 13で死亡
2	パイプドリーム(2P)	計7,518,850	ARIでし♡ URX-EXSでし♡	CコースALL
3	サプライズアタック	1,015,920	URX-SKGでし♡	残1 ALL
4	U.S.ネイビー(1P)	2,311,820	URX-緑の少年でし♡	ALL 連射有り F/A-18
5	オーライル(1P)	7,008,530	RAMでし♡	ALL連射有り ノーミス
6	サイバーリップ	417,000	URX-BT、でし♡	残0 ALL
7	宇宙戦艦ゴモラ	603,200	DARK-ELFでし♡	T-1442 R-9 連射有り
8	パラメデス	173,420	たっきゅんでしでし♡	LEVEL 8
9				
10				

㈲ニュースター ☆=1

山梨県甲府市城東2丁目10-22 ☎(0552)28-8923

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー	2,072,580	BAK	1コインALL F-14
2	宇宙戦艦ゴモラ	247,300	闘魂三銃士・橋本	4面 T-617 (連)なし
3	雷電(1P側)	4,005,600	S・Y	2-4 (連)なし ノーマル
4	パロディウスだ!(ビックバイパー)	900,100	S・Y	2-1 (連)なし ノーマル
5	GPライダー	45′74″	SER	オール1位 105ポイント
6	T.M.N.T.(ドナテルロ)	460	RAA	4面ノーマル (連)なし
7	コラムス	4,876,151	YOU!	レベル126 ジュエル5201
8	G-LOC	2′56″0	S・Y	1コインALL 初級
9	トライゴン	1,592,620	S・Y	2-7 ノーマル (連)なし
10	ファイナルファイト	2,316,050	AAA	最終面ボス ノーマル

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=11

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サプライズアタック	334,970	DOLBY	チャプター7-1 ノーマル連無
2	パイプドリーム	2,353,480	HALL	Aコース1P ノーマルALL
3	ピストル大名の冒険	566,200	とまとくん	5-3-4城 ノーマル連無 旧
4	マジックソード	11,564,581	YS.MIN	ノーマル1コイン ALLビギニング
5	U.S.ネイビー	2,315,640	ふか-KAZ	1P1コインALL ノーマル連無
6	ダライアスII	3,639,110	和幸NGC-EIL	ノーマル連無 ACFIMRW
7	ダライアスII	3,537,440	IPBG-ISJ(G)	ノーマル連無 ACFINTZ(F)
8	パラメデス	42,570	パンパンパン	ノーマルモード LEVEL6
9	スーパーパン(ツアー)	756,220	サブ-K	1-13
10	スーパーパン(パニック)	228,450	ジュネH	LEVEL31

荏原ゲームコーナー ☆=117

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内 ☎(03)3781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーパン(1P・パニックモード)	2,082,000	3周目4面(タコ)	ノーマル ALL いつか破壊殺す
2	スーパーパン(1P・ツアーモード)	8,038,830	荏原ゲームコーナー(東京)	ノーマル ALL
3	倉庫番デラックス	53,103,110	永パの為集計打ち切り	ノーマル ALL 永パじゃないよ。
4	GPライダー(1P・オートマ)	45″33	愛車スーパーカブ! EGC-(元)MKZ	ノーマル ALL 105POINT
5	GPライダー(1P・マニュアル)	45″24	オートレース(研) マーキス OYA-G	ノーマルALL 105POINT
6	オーライル	8,477,970	愛車カペラペラペラ EGC-(旅)POW	ノーマル ALL
7	パイプドリーム(Aコース)	3,578,310	EGC-(元)MKZ 倉庫番はあと60万?	ノーマル ALL A、S×10
8	サイバーリップ(1P)	391,900	パニックモードはH.Sだよ(4ミス)	ノーマルALL 超クソゲー
9	コラムスII	79,970	ツアーモードはVAPだよ	ノーマル 17めん
10	モンスターランド	GOLD6,583	EGC-(元)MKZ	ノーマル ALL

ハイテクノーベル神保町 ☆=85

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)3262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	宇宙戦艦ゴモラ(1P)	819,500	EXCEL-星白金HIR(電)(気)(屋) (お)(子)(様)	ノーマル 9面 (連)最近血色良し
2	オーライル	7,314,830	TYRANT-ひんがす	ノーマル ALL ノーミス (連)
3	スペースガン(1P)	永パのためクリア統一	TYR-EXE, Mr.まさし君 (激)(怒)	ノーマル まさに水をさされた想い
4	U.S.ネイビー(1P)	申請受付中	未申請で280万有り...ナゾ!?	ノーマル 連射は無しね。
5	パラメデス(ノーマルモード)	申請受付中	誰がやんだよ! 売るか!?こんなの	ノーマル 全部で21!
6	キャメルトライ(ビギナー・タイム)	0′47″4	TYRANT-キャメ(研)-MAC(夫)(ね)	ノーマル 黒玉 ALL 相変わら
7	キャメルトライ(エキスパート・タイム)	1′00″0	TYRANT-キャメ(研)-MAC(夫)(ぐ)	ノーマル 黒玉 ALL ず内容が
8	キャメルトライ(スペシャル・タイム)	1′12″6	TYRANT-キャメ(研)-MAC(夫)(ら)	ノーマル 黒玉 ALL うすい。
9	キャメルトライ(ビギナー・スコア)	1,087,410	TYRANT-キャメ(研)-MAC(夫)(変)	ノーマル黒玉 ALL 冷めすぎ
10	キャメルトライ(エキスパート・スコア)	8,853,380	TYRANT-キャメ(研)-MAC(夫)(更)	ノーマル Dr. キャメル ALL

中央プラザ大泉店 ☆=3

東京都練馬区東大泉1-35-6 ☎(03)3978-5434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス	60,000,000	LUM	ハードスタート
2	U.S.ネイビー	2,122,320	はぐぅーたつみん先生	ALL 万引き失敗5回
3	スーパースパイ	382,700	BMC-TAP(ち)	1コインALL
4	サイバーリップ	412,200	BMC-TAP(ち)	1コインALL
5	コラムス	21,550,000	LUM＆インギー	L285 J9999
6	ジョイジョイキッド	56,700	ねこ	2-10女の子
7	T.M.N.T.	582	いとやま	
8	TATSUJIN	10,000,000+α	BMC軍団	7-4
9	パロディウスだ!	1,313,500	フリーザ	
10	NAM-1975	1,128,600	RMC-TAP	ALL

キャッスル＆YOU² ☆=141

東京都町田市原町田6-10-10 ☎(0427)28-8693(プレジャーキャッスル)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パラメデス(1P)	1,886,760	実は緒図乃真朋ファン (E)SSC-VAP	LV=99、SD=3 ノーマル設定
2	シスコヒート(1P)	12′36″1	今度こそドライブゲー (E)RVS-NBG(大)(学)	ALL、大型車使用 ノーマル設定
3	マジェスティックートゥエルブ	712,690	年末ジャンボ宝くじ!? EXCEL-KUMA	ALL、残2、(連)付 ノーマル3機設定
4	サプライズアタック	1,291,020	スタイリストが付く男 (E)RVS-GUN(老)(人)	ALL、残2 ノーマル3人設定
5	サンダーフォックス(1P)	7,101,700	横浜キッカーズ! (E)ABY'S-CBY(海)	ノーミスALL ノーマル3人設定
6	ピストル大名の冒険	781,900	HTL復活希望!(Y)(N) 893-4040(無)	ALL残0(連)付 ノーマル3人設定
7	キャメルトライ(スペシャル・タイム)	1′20″3	神保町まであと8秒! EXC-PC-ZIN	ALL、黒玉使用 ノーマル設定
8	キャメルトライ(スペシャル・スコア)	9,999,990+α	予備校代全部キャメル EXC-PC-ZIN	ALL、オペウル使用 ノーマル設定
9	キャメルトライ(エキスパート・スコア)	8,000,890	PC-DAI復活記念 EXC-PC-HRA	ALL、ドクター使用 ノーマル設定
10	ライフフォース(トップシークレットNo.3)	2,502,100	和泉多摩川の貴公子! (E)ABY'S-SGO	5-5、青側使用 第4弾受付中!

ジャックアンドベティ ☆=10

群馬県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー	2,310,050	SNO36+(古)	ALL(F18)
2	U.S.ネイビー	2,364,720	上野珠理さん	ALL(A-6)
3	パイプドリーム	1,771,010	MIY-OAC	14面 418万は出るCコース
4	スーパーパン(ツアーモード)	2,327,450	SAL	3-28 ツアーモード
5	スーパーパン(パニックモード)	2,387,800	SAL	L36 パニックモード
6	サイバーリップ	336,800	SALガライバル	クリア
7	ピストル大名の冒険	442,400	香津見リキュール REM-OAC	ノーミス ALL
8	サプライズアタック	1,007,030	ETE公	ALL
9	スペースガン	790,480	SAI	最終ボス(1P)
10	スペースガン	1,383,740	ETE公＆ナディア(研) AMPQ-OAC	同時ALL(2P)

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=2

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ネクストスペース	680,000	むらお	ノーマル(連) 5面
2	コラムス(イージースタート)	529,559	T&F-KOT	ノーマル
3	コラムス(ハードスタート)	1,116,013	INO	ノーマル
4	U.S.ネイビー	1,819,160	BCG	ノーマル(連) ALLクリア
5	マジックソード	1,799,820	BCG	ノーマル シーフ使用
6	ミズバク大冒険	91,690	ABC	ノーマル 4面
7	パロディウスだ!(ビックバイパー)	1,049,600	スピード選択の自由	ノーマル(連) 2-5
8	パロディウスだ!(タコ)	986,700	自機を見失った	ノーマル(連) 2-3
9	パロディウスだ!(ツインビー)	1,253,600	馬場のビンゴ	ノーマル(連) 2-4
10	パロディウスだ!(ペンギン)	1,064,500	VICマムシの逆襲	ノーマル(連) 2-4

プレイランドスカイシアター ☆=11

埼玉県深谷市大字西島729-1 ☎(0485)73-8667

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パイプドリーム(Aコース)	3,726,440	ESSAY-パイプ(研)-JUN(人)	1コインノーマル ALL 1機設定
2	パイプドリーム(Bコース)	3,290,230	ESSAY-パイプ(研) REO-SP	ALL ノーマル 深谷ネギパワー!
3	U.S.ネイビー((連)なし)	2,385,360	ESSAY-SYU(羅) 貧乏ゲーマー超弱君(終)	1コインノーマル ALL PB×5
4	倉庫番デラックス(面数優先)	17,696,060	約1年ぶりの復活だぁ ASK-ME(龍)	1コインノーマル R=31 超甘君
5	アイレム・エアデュエル((連)なし)	1,212,500	ESSAY-NMF-M12(気)	1コインノーマル 全2周 残×3
6	スノーブラザーズ	6,204,880	ESSAY-スノ(研) REO-SP	ALL 2重殺し 現在リハビリ中!
7	マジックソード	9,747,230	音響ESSAY-荒井さんちのポリバケツ(人)	1コイン ハード ALL許してね♡
8	琉球	336,750	ESSAY-EPT(仕) (仕)は仕事人の仕だよ!	1コインノーマル R=15進歩しない
9	T.M.N.T.(ドナテルロ)	705	ESSAY-EPT(仕) 実はおじさんゲーマー	1コインノーマル ALL(アップライト)
10	フラッシュポイント(面とばしなし)	ラウンド50	ESSAY-EPT(仕) 果してこの次は……!?	1コインノーマル LV=56、L=338

八千代プレイランドカーニバル ☆=3

千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎(0474)85-2235

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パイプドリーム(Aコース)	166,310	1月15日はゲーム大会! みんな集まれ!	ノーマル 2機設定 15面
2	パイプドリーム(Bコース)	132,850	パイプをもたせりゃコーディー君 FCM	ノーマル 6面 2機設定
3	パイプドリーム(Cコース)	−224,090	1月15日のゲーム大会来たれ全国のマニアよ	ノーマル 13面 2機設定
4	ハテナ?の大冒険	2,821,400	1991年の書き初めは 雷電 GNP	ノーマル 1コイン ALL
5	レーシングヒーロー(仏-日-エジプト)	56,811,040	(柏) DIN PAN	ノーマル 1コイン ALL
6	T.M.N.T.(ドナテルロ)	629	1面クリアに1時間 ふざけんな!	ノーマル2機設定 テーブル ALL
7	T.M.N.T.(レオナルド)	448	動きがクソゲーなダブルドラゴン3!FCM	ノーマル2機設定 テーブル 5面
8	マジックソード	14,707,360 (ビギニングスタート)	幸運を呼びよせるゼニディンボタン FCM	ノーマルワープ無 ゼニディン有ALL
9	サプライズアタック	611,090	めざすはファミコンの名人 HEC	イージー3機設定 P×3
10	U.S.ネイビー(F-18)	2,333,030	(連)付はなんとひきょうきわまりない!FCM	ノーマル P×6

プレイランド池袋ラスベガス ☆=2

東京都豊島区西池袋1-22-4 ☎(03)3982-1817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーライル	8,441,900	AN-白色階級-DYE,S	右、下ルート ノーミスクリア
2	サプライズアタック	999,510	HSA-じじょ天	1コインALL 100万以上
3	U.S.ネイビー	2,524,500	HMX-松本	P×5 (連)有り F/A-18
4	ハットリス	248,856	いっかん(怪人社)	SET 234
5	パイプドリーム	3,282,840	おざなりくん(厉印良心)	A-1→ALL
6	パラメデス	248,410	HMX-松本	レベル13 残りライン15
7	コラムス	35,073,916	HAN	J9999 L295
8	クラックス(ノーマル、イエスランピング)	2,243,175	HDO	ワープ有(56面)
9	倉庫番デラックス(セレクト有)	1,736,020	HDO-常連の方に感謝	ステージ18 1コイン
10	トライゴン(連付)	2,776,590	(早)さん2回目出ないね DL神体おろかもの	ALL1up×1 15万がパァ

君こそゲーメスト!

GAME		HI-SCORE	NAME	店舗
宇宙戦艦ゴモラ		829,600	G.M.C.R-1	モンキーハウス メインスタジアム(福岡)
倉庫番デラックス		53,103,110	永パの為 集計打ち切り	荏原ゲームコーナー(東京)
サイバーリップ		437,500	N.ARC -IZAⓉ	ゲームセンターコパIII (神奈川)
ジョイジョイキッド		6-10	パズルだジョイジョイ RAG.T-TEM	ゲームセンターコパIII (神奈川)
スーパーパン	ツアーモード	8,140,490	SDI-いーづか 12/1失敗(なおきがいるさ)	個人申請 アクティ24(大阪)
	パニックモード	5,475,250	G.M.C.えるす	モンキーハウス メインスタジアム(福岡)
パラメデス		1,886,760	実は緒図乃真朋ファン ⒺSSC-VAP	キャッスル&YOU²(東京)
ガンディーラ		ROUND 45	TRI-定方研 -N.T	個人申請ロングハイ(群馬)
U.S.ネイビー (連)付き		2,878,070	HYAKU族-OHK(会) -UGF(百)	個人申請タイトーイン 002スタジアム(大阪)
パイプドリーム	Aコース	4,066,820	おぐらあんPOM(樹) /協力:パイ(研)戦略部	タウンスポット プレイランド(大阪)
	Bコース	3,327,050	管研舎弟ISP	ビッグキャロット京都 (京都)
	Cコース	5,077,960	管研UYK	
ピストル大名の冒険 (連)付き		781,900	HTL復活希望!ⓎⓃ 893 4040(悪)	キャッスル&YOU²(東京)
サプライズアタック		1,291,020	スタイリストが付く男 ⒺRVS-GUN(老)(人)	キャッスル&YOU²(東京)
オーライル	(連)付き	8,601,200	おれがⓇ研だ! SFL-KMG-PEY(人)	アミューズ&レストメイヨー (兵庫)
	(連)なし	8,477,970	愛車カペラペラペラ EGC-(旅)POW	荏原ゲームコーナー(東京)
GPライダー(ベストラップ)	MT	44″67	EXTEND -SSX(ぺ)	個人申請 シグマレジャック(愛知)
	AT	45″33	愛車スーパーカブ! EGC-(元)MKZ	荏原ゲームコーナー(東京)
バルーンブラザーズ		4,289,880	次回でるか?カンスト RAG.T-TEM	ゲームセンターコパIII (神奈川)
琉球		420,100 (19面)	DCC-AGAS -KACⓅ	個人申請 シグマレジャック(愛知)
コラムスII		95,562 (17面)	いつかやると思ってました YONEJOE(愛)由紀子	個人申請 ゲームセンターラッキー (千葉)
T.M.N.T.	レオナルド	902	ティムティム人形の舞い CSD-NEU	ハイテクセガ高崎(群馬)
	ドナテルロ	910	CSD-DAR	
クイズH.Q.		102,500	寺内よ!かんしゃく玉 ESSAY-AGP(犬)	ハイテクセガ高崎(群馬)
サンダーフォックス		7,101,700	横浜筐体キッカーズ! ⒺABY'S-CBY(海)	キャッスル&YOU²(東京)
アイレムエアデュエル	(連)付き	1,229,600	ESSAY-GRF-てちゃく	ハイテクセガ高崎(群馬)
	(連)なし	1,212,500	ESSAY -NMF-M12(気)	プレイランドスカイシアター(埼玉)

その1

今月は、こちらの都合で締め切りが早まってしまったので、スコアは11月27日までのものになっています。

AMショー明け第2弾ですが、宇宙戦艦ゴモラが今月の中では1番人気。全面クリア者は1名のみ。スコアが高いのもありますが、こちらは原因不明のバグで61万点入ったため。集計したスコアはバグ無しのものです。バグらせ方がわかった時点で、バグ有りのスコアも認めたいと思います。それまではバグ抜きのスコアで集計したいと思います(バグ有りの場合点数を逆算する)。

倉庫番デラックスですが、実は永久パターンが存在します。ですが、ゲーム自体に限界スコアがあり(当然永パ未使用)、こんなので集計から除外したくないので集計します。なお、このハイスコアは当然永パ未使用でパーフェクトスコアではないものです。

ジョイジョイキッドは、ある面でスコアだけ稼げるので面数で集計です。

スーパーパンはモード別に集計です。ツアーモードのスコアはロケテストバージョン(タイムの減りが早いだけで難易度は変わらない)だそうです。

パラメデスはノーマルモードのみ集計。しかし、もう終わらないという人が…。

西銀座ゲームプラザ ☆=1

山梨県甲府市中央1-12-43 ☎(0552)32-5656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョイジョイキッド	59,000	ANP	2-9 男の方 ノーマル設定
2	U.S.ネイビー	2,364,840	KEI	ALL パーフェクト×7
3	サプライズアタック	700,920	KEI	ALL ノーマル設定
4	コラムスII	78,895	ANP	J=1809 17面 ノーマル
5	マジックソード	4,062,130	TAR	1コイン フロアー47
6	T.M.N.T.(テーブルドナテルロ)	676	KEI	1コイン最終ボス ノーマル設定
7	雷電	7,734,450	C&P=長田	3-3 2P使用
8	パロディウスだ!	1,034,000	ANP	2-3 ビックバイパー
9	スーパーマスターズ	−19	POP	11バーディ 4イーグル3パー
10	アウトゾーン	9,999,999	ANP	1ミス 7-3 638%ノーマル

プレイシティキャロット松本店 ☆=4

長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!	1,314,300	OPN-K	ノーマル 2-3 ツインビー (連)
2	宇宙戦艦ゴモラ	331,600	FAM-藤井八雲	ノーマル 5面 タイム877
3	パラメデス	260,390	人生25年! FGD-(連)	ノーマル・500 レベル13
4	サプライズアタック	552,490	KAI	ノーマル ALL バッチシ
5	U.S.ネイビー	2,355,090	FAM 藤井八雲	ノーマル ALL PB×5 (連)
6	倉庫番デラックス(1-Aスタート)	3,902,870	Tiny-MID	イージー 3-J 1クレワープ無し
7	ファイナルファイト	3,770,010	Tiny-M.T	20万エブリALL コーディー(連)
8	パイプドリーム(Cコース)	956,100	Tiny-Little Fuitto	2設 10面 ALL×5
9	雷電	3,413,420	EPT-ラッキースターH.S	ノーマル 2-2 2P側 (連)
10	ファイナルラップ2(MONACO)	2′27″95	R.N	1P フェラリーの バカヤロウ

ゲームタウンファンタジー ☆=3

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	宇宙戦艦ゴモラ	441,600	DRA	6面 へんなゲーム
2	U.S.ネイビー	1,876,640	DRA	F-18 パーフェクト×1
3	U.S.ネイビー	1,901,410	DRA	F-14 パーフェクト×2
4	コラムスII	22,105	TAL	ステージ5 ではまった
5	マジックソード	8,524,975	MAS	1コイン ステージ50
6	ピストル大名の冒険	381,600	DES-GBY	1コインALL 旧バージョン
7	琉球	250,740	EBI	13面
8	ガンディーラー	LEVEL5 ラウンド16	CHU,Q	
9	パイプドリーム	983,870	CHU,Q	A-13
10	グラディウスII	2,549,700	SHO	4-Ⓕ4-7 ゲージが見えない

がらんがらん ☆=3

長野県駒ヶ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-1463

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電	3,280,590	PST-NPIP	2-2 赤プレイヤー
2	雷電	1,008,490	ATM-堕天使Ⓛ	1-5
3	コラムス(ハード)	12,018,782	PST-NPIP	L232 J7813
4	コラムス(ハード)	228,490	第1級堕天使Ⓛ	L-29 J697
5	マジックソード	9,326,279	第1級堕天使Ⓛ	ALL 北欧パワー
6	マジックソード	7,779,958	PST-NPIP	ALL
7	ピストル大名の冒険	323,900	PST-NPIP	ALL
8	P-47	1000万+α!	Now Win(ら)	10-1 残5キ
9	ニンジャウォリアーズ	342,190	EPST-HIRO ちゃん	6面ALL
10	F1ドリーム	92point	SUPER Lee2(ら)	12レースF3000 -20P

ウィルトークTAITO金沢 ☆=12

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムスII	43,581	YUR	ノーマル設定 J-1141 9面クリア
2	宇宙戦艦ゴモラ	242,600	うっちゃん見てる〜 by(小)	ノーマル設定 3面 TIME522
3	パラメデス	195,640	レオコマンドゆか	ノーマル設定 LEVEL-6
4	U.S.ネイビー	2,133,090	ひかりKO	ノーマル設定 (連)付
5	ミズバク大冒険	284,420	ザウト	ノーマル設定 7-1
6	ファイナルラップ2(ITALY)	2′18″27	自分の限界かな? STN-E20	ノーマル設定 1P
7	阿修羅ブラスター	695,800	ミス・ネバーダンス しんむら	ノーマル設定 (連)付
8	T.M.N.T.(ラファエル)	538pts	Mr.Do!	ノーマル2機設定 アップライト
9	T.M.N.T.(レオナルド)	501pts	Mr.Do!	上に同じ
10	T.M.N.T.(ミケランジェロ)	536pts	Mr.Do!	上に同じ

ハイテクセガ長岡 ☆=3

新潟県長岡市坂ノ上町2-4-5 ☎(0258)36-3464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC(初級)	2′08″5	ARROW-ておれ	ノーマル 1コイン
2	G-LOC(中級)	3′53″7	FGK-MARY(あ)	ノーマル 1コイン
3	G-LOC(上級)	4′35″7	KHAM	ノーマル 1コイン
4	GPライダー	ベストラップ 45″44 ポイント 105	みーな	ノーマル 1コイン1位
5	オーライル	455,040	RAND-RAID KHAM	ノーマル 13面
6	マジックソード	6,080,140	(純)君ことローディスト、のぶひろくん	ノーマル 1コインALL
7	琉球	335,830	LANV KWPOWER MAYIMUM	ノーマル 1コン16面
8	パイプドリーム(Aコース)	2,587,610	ALSHARK	ノーマル ALL
9	パイプドリーム(Cコース)	2,678,490	RHEA	ノーマル ALL
10	スーパーモナコGP	4,342	カバと友だち アフリカニワヤマ	AT車 ALL

ハイテクセガ万代店&新潟駅前 ☆=7

新潟県新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930(万代)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーライル	401,750	鉄鋼(くろがね・はがね)	ノーマル 1コイン12面
2	コラムス	27,780,794	BASH!!(は)	ハード L295 J9999
3	T.M.N.T.	434	サンダーブレード	テーブル仕様 S-3 ドナテルロ
4	パロディウスだ!	976,800	B・C・G	2-3 ツインビー マニュアル
5	GPライダー	105pts	EST-堀井	マニュアル B-LAP46″64
6	GPライダー(駅前)	87pts	ARRφW-てねれ	マニュアル B-LAP46″47
7	U.S.ネイビー(駅前)	2,286,000	NRI	ノーマルALL ホーネット
8	サプライズアタック(駅前)	664,610	ARRφW-FAI	ノーマル ALL ノーミス
9	沙羅曼蛇(駅前)	2,514,400	三ッ矢MILK	STAGE4-1 3機 ノーマル
10	スーパーモナコGP(駅前)	Ⓓ3′09″22 Ⓦ3′15″50 POINT4390	ARRφW-てねれ	オートマ

ビッグキャロット京都 ☆=44

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	倉庫番デラックス	39,604,480	大明神(ま)	全55面クリア
2	宇宙戦艦ゴモラ	1,379,520	WZH	R9 (連) T=1415
3	ジョイジョイキッド	159,500	てん	5-4 1コイン
4	パイプドリーム(Aコース)	4,029,120	管研WZH	L1からALL
5	パイプドリーム(Bコース)	3,327,050	管研舎弟ISP	L1からALL
6	パイプドリーム(Cコース)	5,077,960	管研UYK	L1からALL
7	コラムスII	78,899	Sgt,Pepper	17面 J=2064
8	パロディウスだ!(タコ)	1,796,200	SDI-BOSTON	2-6
9	パロディウスだ!(ツインビー)	1,832,400	TURKEY屋(ま)(水)	2-8
10	アサルトプラス(イージー)	1,263,450	超完璧PAJ	ノーミスALL (連)(秘)稼ぎあり

タウンスポットプレイランド ☆=9

大阪府茨木市中津町4-3 ☎(0726)36-5900

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	宇宙戦艦ゴモラ (連)なし	621,400	NAA	1コインALL
2	オーライル	8,349,480	幸福って? MOU-STG/KAN	ノーミスALL 1UP×7
3	ガンディーラー	ROUND44	NAA	1コイン レベル 15
4	コラムスII	STAGE16	おおぐぐららああんん PPOOMM(樹)(樹)	17面で即死 45872点
5	G-LOC(上級)	2′28″1	SGP-USG-K.N	残タイム310.7
6	シスコヒート	12′24″6	クソゲー神体NIS(す)	アメ車使用 466970点
7	スペースガン	204,450	TSG-M.Y党-T.M	3面
8	パイプドリーム(Aコース)	4,066,820	おぐらあんPOM(樹)/協力:パイ(研)戦略部	1コインALL K.F他ありがとう
9	ピットファイター(TY)	703,020	EBIPIT-K.S	10面超サギ2匹も相手できるか～
10	U.S.ネイビー(F/A18・(連)なし)	2,435,400	SGP-USG-K.N	技なしスコア PX8

プレイシティNASA杉本町店 ☆=5

大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎(06)694-4909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スラップファイト	9,999,990+α	長屋、ファミ兵衛、ハーリー、(奈)、ゴリウ	みんなヘルパー(有) ひまかの～。
2	プラスアルファ	10,000,000+α	AGO	(連)なし 御苦労様です。
3	サイバーリップ	406,600	がんばる浪人 ILM	D×2 B×全部
4	ピストル大名の冒険	424,700	NEC	ノーミスALL やーりやり!
5	U.S.ネイビー	2,544,670	HERO'S Kちゃん	(連)なし PX8 かまし×6
6	琉球	217,710	NEC	14面 くじびきスカ
7	マジックソード	14,138,466	Kちゃん、ありがとう DEVICE-H.Y(奈)	ノーマル ALL
8	バルーンブラザーズ	1,301,300	NEC カンスト1千万か?	L.1065
9	ファイナルラップ2	2′26″61	SDI-M.T	スズカ
10	グラディウスII	9,316,100	後、一周なのにイイ! SDI一泣きの(有)	13-8 3番 レバーに負けた。

チャレンジャー関大前店 ☆=19

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーパン(パニック)	1,839,550	SDI-BOSTON	ノーマル L63 3人
2	宇宙戦艦ゴモラ	525,900	ゴモ吉彩人ちゃん♡	ノーマル R-9 3機
3	U.S.ネイビー	2,522,530	匿名げえまあぬりかべコナミさん(SOK)	ノーマル (連) ALL
4	パロディウスだ!(タコ)	1,896,700	BOSTON	ノーマル2-8
5	パロディウスだ!(ツインビー)	2,050,400	R.T	ノーマル 2-6
6	パイプドリーム(A)	4,008,690	OKZ-(PIYO)² BOY小泉	ノーマルALL 2人スタート
7	パイプドリーム(B)	2,085,280	極悪非道人-Evening-竹井 床	ノーマル ALL 2人スタート
8	パイプドリーム(C)	1,978,410	Evening -竹井 床	ノーマル ALL 2人スタート
9	GPライダー(AT)	45″64	ぱぢゃまコール NAE吉	ALL 105P ノーマル
10	コラムスII	43,971	SVR-INJ-SBK(じ)	S=9 ノーマル J=1105

ヤングプラザジャンボ ☆=20

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー	2,325,970	YLV	ノーマル設定 オールF-18
2	サプライズアタック	751,180	NSG-ESW-RCC(赤)	ノーマル設定 1コインオール
3	スペースガン	937,930	NSG-KOU(赤)(と)	ノーマル設定 1コインオール
4	スーパーパン(パニックモード)	1,225,850	ぬりかべコナミ3	ノーマル設定 レベル99
5	ナイトストライカー	93,632,140	かわうそ君!	ノーマル設定 RゾーンPB×6
6	ピストル大名の冒険(旧Ver)	333,600	NSG-ESW-RCC(赤)	ノーマル設定 1コインオール
7	ファイナルラップ2(MONACO)	2′26″58	MST-ERI	ノーマル設定 1Pプレイ
8	ファイナルラップ2(ITALY)	2′18″66	MST-ERI	ノーマル設定 1Pプレイ
9	パイプドリーム(Aコース)	1,879,990	MOTO	ノーマル設定 1コインオール
10	ファイナルファイト(コーディー)	3,358,410	WIZ-ARD	ノーマル設定 1コインオール

イエローハット ☆=91

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!(たこ)	2,760,000	HCM-POTSU	全2周クリア ※連射装置付
2	パロディウスだ!(ツインビー)	2,140,500	MIROK!	2-9 ※連射装置付
3	オーライル	7,895,470	VMT-DAN	ノーミスクリア コース=右、中央
4	倉庫番デラックス	12,516,230	MSK(ず)	4-7 初めからスタート
5	宇宙戦艦ゴモラ(1P)	1,179,320	HCM-INLてった	ROUND 9 TIME1487
6	U.S.ネイビー(1P)(使用キャラF/A18)	2,424,180	IML-YUJ	ALL パーフェクト×7
7	雷電(1P)	9,034,700	XYZ(神)	3-5青使用 ※連射装置付
8	パイプドリーム(1P)(Aコース)	3,926,780	HCM-IML-てった	ALL 1ミス ※つまり2機設定
9	マジックソード(1P)	12,949,182	ECM-ZENJI	ALL
10	スーパーパン(1P)(ツアーモード)	4,355,760	ATS	ROUND39

キャノン最前線いりなか ☆=37

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-2600

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー	2,348,270	もうおまえにはグラIIスパらせない!(よ)	ALL F-14使用
2	パイプドリーム(B)	2,403,920	AKI(た) ラッキーゲランのバカ	Bコース ALL 1ミス
3	パイプドリーム(C)	3,568,750	IML-のりピー 頭がパニックしてるよ	Cコース ALL ノーミス
4	オーライル	7,137,500	BFM(た) ひまがないけど金はある?	ALL 1UPなし 3キ
5	雷電(青)	5,475,910	バニーガールおいしい!!UME	3-0 2P側 井口どうした
6	コラムスII	40,642	MSK(ず)	10面J-1018
7	サイバーリップ	387,400	DCC-AGAS-KABA(R)	ALL 残0 DANGER×0
8	スーパーパン	1,129,650	IML-YUJ	L37 超甘ゾーパニックモード
9	スーパーパン	3,474,530	ZAT	R31 ツアーモード
10	スーパーパン	823,050	HCM-POTSU	ALL パニックモード

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=17

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーライル	8,271,130	中矢とかゆーヒト	ALL
2	U.S.ネイビー	2,307,470	HIK	ALL,F-18 パーフェクトX4
3	ジョイジョイキッド	94,300	女と金の大好きな、スケベの古狸	3-9
4	パラメデス	241,890	女と金の好きな、古狸	レベル=10
5	GPライダー	P105	Z-ZA	マニュアル ALL 1位
6	サプライズアタック	826,860	みらの大好きじっちゃん 前坂おごって下さい	ALL 40ポイント
7	コラムスII	42,124	MAO	J=1105 ステージ、6
8	サイバーリップ	359,000	KIZER	ALL
9	倉庫番デラックス	10,794,220	あちゃ	4-F
10	マジックソード	11,996,494	STS	ALL 必殺ボタン有

天野スポーツのゲームコーナー ☆=6

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ムーンウォーカー	287,610	AMN	1コインALL ノーマル設定
2	マジックソード	3,402,142	AMN	1コイン 41階 ノーマル設定
3	ピストル大名の冒険	596,610	西尾のS君だ!	1コイン ノーマル設定
4	スノーブラザーズ	317,440	西尾のS君だ!	1コイン ノーマル設定
5	ファイナルファイト(ガイ)	3,011,300	S、S	1コイン ALL ノーマル設定
6	ファイナルフイト(コーディー)	2,888,310	アッポーの先生	1コイン ALL ノーマル設定
7	大工の源さん	1,376,000	H、H	1コイン ALL ノーマル設定
8	あしたのジョー	7:44	ISHIKAWA	1コイン ALL ノーマル設定
9	パイプドリーム	501,430	M、A	1コイン ALL A-13
10	戦場の狼II	688,100	ISK-KK	1コイン ALL

ジョイランドタイトー草津 ☆=3

滋賀県草津市大路1-7-12 ☎(0775)62-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スペースガン	696,790	LXV	1コイン 最終面ボス
2	U.S.ネイビー	2,295,500	SDI-EFT-ASP	F-14 ALL
3	マジックソード	8,769,507	降下爆撃隊隊長 MPYよしみ君だお(闇)	どっか行きたいお 1コインALL
4	パイプドリーム(B)	662,250	N.T-KURONEKO まあやだ	1コインR-10
5	サプライズアタック	739,030	EAP-N.T -KMX(り)	あコインALL POINT40
6	G-LOC(中級)	3′46″2	ひなさん	残165、8秒 1コインALL
7	ファイナルファイト	3,552,290	SDI-TOK-斉木	ガイ 1コインALL
8	サンダーフォックス	5,494,700	EAP-N-T -PMX(り)	ALLノーミス ボーナス×3
9	キャメルトライ(エキスパート・タイム)	2′31″5	SDI-TOK-辻(弟)	340110PTS
10	ナイトストライカー(Pゾーン)	68,292,540	たった19万しかのびん職権乱用の朝霧陽子	PB×5 S×7

HI-TECH SEGA金沢店 ☆=18

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー(連)	2,446,850	IKD-GON恥林(ペ)	ALLホーネット PX8 連射有
2	オーライル	6,773,200	水島屋雲雀"仙台に永住希望"豊(妖)	ALL ノーミス 残×6
3	T.M.N.T.(ラファエル)	832	KRT-RIK	ALL 1ミス (テーブル)
4	琉球	355,050	闘魂 三銃士MK-II	R.15
5	コラムスII	94,129	SCOTCH MKII	STAGE 16 JE,2872
6	雷電(連)	3,833,080	大和田マーク	2-3 2P側 ノーミス1周
7	ヘルファイヤー	2,799,190	AAC-生贄の神殿	3-5
8	最後の忍道	1,555,200	AAC-どろどろにんどろ(サイコロ)	EASY 4人 ALL 残×1
9	ブラックドラゴン	3,326,900	KRT-KOS	ALL
10	鮫!鮫!鮫!	4,977,620	GOR-山下少年(な)	19-08

ゲームインカナザワ ☆=7

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーライル	3,764,600	水島屋雲雀"守護神はWALKULE"豊(妖)	ALL残×2 ノーミスでいける
2	ピストル大名の冒険	111,000	charley Topson	ノーマル NEW VER
3	コラムスII	39,531	ねこ	ノーマル ST7J1342
4	クライムファイターズ	785	横田ボワ夫	ノーマル ボス面
5	クライムファイターズ	1P203 2P127	闘魂三銃士M-II charley Topson	ノーマル R7 2P同時
6	大工の源さん	89,500	りょうさん	ノーマル R5
7	ファイナルファイト	3,601,170	横田ボワ夫	ノーマル連射付 ALLガイ使用
8	ファイナルファイト	3,289,720	横田ボワ夫	ノーマル連射付 ALLハガー使用
9	琉球	355,880	T.OKAMOTO	ノーマル R17
10	スーパーマスターズ	-15	三井謙介	ノーマル HOLE OUT

扇が丘レジャーセンター ☆=8

石川県石川郡野々市町高橋町86-2 ☎(0762)48-3765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン	2′19″983	TRS	テクニカル
2	バックトゥザフューチャー	52,541,290	TRS	4人プレイだけど自力 ループ35
3	U.S.ネイビー	2,410,100	すさまG-Rカモネ	ALL ホーネット PX5 (連)
4	オーライル	8,294,820	B・J	ALL残6 連なし
5	パイプドリーム	1,010,900	ピンボールゲーマ EXCALIBUR	A-15
6	シスコヒート	12′11″6	すさまG-福沢ジャストミート郎	ALL1位 アメ車
7	サプライズアタック	676,320	GOR-赤いガビガビの男(ラ)	7-2 P×2 ポイント60
8	コラムスII	39,882	BTA	J1042 ST=8
9	ファイナルラップ2(JAPAN)	2′27″75	TRS	BEST 35″61
10	ファイナルラップ2(U.S.A)	2′19″09	GOR-山下少年(な)	BEST 33″43

オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147-1 ☎(0763)33-1863

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロンパーズ	878,890	荒木田五郎	工場出荷設定 セレクト無,R-50
2	パックランド	1,034,470	(お)	工場出荷設定 セレクト無しR-33
3	トライゴン	1,661,840	ノートの核に強襲!! TRM-五指(研)ALC	工場出荷設定 (連)有り2-8
4	鮫!鮫!鮫!	10,000,000+α	大和田-みらくる家政婦	工場出荷設定 (連)2Pver.
5	最後の忍道	672,900	超人的な男さん♡	工場出荷設定 R-7
6	アサルト(ニューバージョン)	817,300	水島屋雲雀"仙台に永住希望"豊(妖)	工場出荷設定 (連)ALL
7	A-JAX	1,166,300	来る、正月は教祖雅之と共に呑み会を開きま	工場出荷設定 (連)R-7
8	オーライル	6,671,460	すので関係者は酒持ってT山に来て下さい。	工場出荷設定 (連)ALL
9	U.S.ネイビー	2,073,710	年末年始は交換が遅れる事が予想されます発	工場出荷設定 (連)(P×5)
10	サイキック5	1,623,500	送はお早目に!以上、ディーノ滋でした。	工場出荷設定 (連)(P×8)

ゲームインセガ高岡 ☆=4

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーライル	465,530	さぶろーた	工場出荷設定 12面
2	琉球	241,220	JINTA	工場出荷設定 12面
3	U.S.ネイビー	717,180	参一(本) BOSSに体当り…	工場出荷設定 最終面 F-18
4	U.S.ネイビー	890,410	だー!最終面しつこいぞぉ～! (本)	工場出荷設定 最終面 F-14
5	U.S.ネイビー	480,920	マイケル・J・バブルス・あもん	工場出荷設定 8面 A-6E
6	マジックソード	14,210,111	A・T	工場出荷設定 ALL
7	コラムスII	8,088	桜木一馬	工場出荷設定 R-5
8	ファイナルファイト(ガイ)	3,394,500	GUY	工場出荷設定 連射付 ALL
9	R-TYPE II	748,600	オリビエ・ドゥー・アルディー	イージー 5機 2-3
10	ゲイングランド	31,724,625	A・T	イージー ALL TIME=150

君こそゲーメスト！

その2

パロディウスだ！	たこ (連)付き	2,760,000	HCM -POTSU	イエローハット(愛知)
パロディウスだ！	たこ (連)なし	1,896,700(2-8)	BOSTON	チャレンジャー関大前(大阪)
パロディウスだ！	ツインビー (連)付き	2,124,200	くわぁっと！ MIROK！	個人申請 ホウザンドウ2Fゲームコーナー(愛知)
パロディウスだ！	ツインビー (連)なし	1,832,400(2-8)	TURKEY屋 (ま)(水)	ビッグキャロット京都(京都)
トライゴン (連)付き		2,922,910	あと2万(牙)が限界？ まだやる？おろかもの	個人申請中央プラザ大塚(東京)
G-LOC(初級)		1'34"0	青い空から俺はきた ESSAY-AGF(犬)	ハイテクセガ高崎(群馬)
ラフレーサー		1,526,700	群大漫研寺内高広(猿) ESSAY-AGF	ハイテクセガ高崎(群馬)
キャメルトライ	ビギナー・タイム	0'47"4	TYRANT-キャメ(研) -MAC(夫)(ね)	ハイテクノーベル神保町(東京)
キャメルトライ	エキスパート・タイム	1'00"0	TYRANT-キャメ(研) -MAC(夫)(ぐ)	ハイテクノーベル神保町(東京)
キャメルトライ	スペシャル・タイム	1'12"6	TYRANT-キャメ(研) -MAC(夫)(ら)	ハイテクノーベル神保町(東京)
キャメルトライ	ビギナー・スコア	1,087,410	TYRANT-キャメ(研) -MAC(夫)(変)	ハイテクノーベル神保町(東京)
キャメルトライ	エキスパート・スコア	8,853,380	TYRANT-キャメ(研) -MAC(夫)(更)	ハイテクノーベル神保町(東京)
メジャータイトル		−20	Mr.スタッフウメウメ Mr.高泊の板さん	ゲームシティOZ(山口)
クラックス イエスランピング・セレクト有り		14,158,090	さらば愛しのKLAX RAG.T-TEM	ゲームセンターコパIII(神奈川)
マーベルランド	イージー (連)付き	510,110	HYAKU-ゴエ(研) -京城(み)	個人申請プレイシティとくしまCITY(徳島)
マーベルランド	イージー (連)なし	449,400	HYAKU-ゴエ(研) -京城(み)	個人申請プレイシティとくしまCITY(徳島)
ファイナルファイト	コーディー (連)なし	4,439,780	INS-華麗人 -CBZ²	個人申請 アトラスシティー(東京)
ファイナルファイト	ハガー (連)なし	4,081,010	新宿和幸にのみい書記長 オショー猛睡(鳴)パワー	個人申請 ゲームシティーGOOD(東京)
スーパーフォーミュラ	レバー・イギリスGP	2'13"629	4冠達成記念!? SPLASH 種ともこ	ゲームピアチャンス国分(鹿児島)
スーパーフォーミュラ	レバー・日本GP	2'42"056	4冠達成記念!? SPLASH 種ともこ	ゲームピアチャンス国分(鹿児島)
スーパーフォーミュラ	レバー・アメリカGP	2'03"659	4冠達成記念!? SPLASH 種ともこ	ゲームピアチャンス国分(鹿児島)
スーパーフォーミュラ	レバー・ワールドチャンピオンシップ	5'28"939	4冠達成記念!? SPLASH 種ともこ	ゲームピアチャンス国分(鹿児島)
ウイニングラン(テクニカル)		2'18"915	プロフェッサー Y.N	モンキーハウス メインスタジアム(福岡)
ハイパースポーツスペシャル (連)なし		413,000	定規かえたらのびた君 邪歩々会―プリちゃん	川島玩具店(兵庫)
ダートフォックス(1P)		3'53"45	ACA-TJN	個人申請 大江ゲームセンター(熊本)
メタルホーク (連)付き		13,953	SCR-BYE	個人申請プレイシティとくしまCITY(徳島)
アサルトプラス(イージー・(連)付き)		1,263,450	超完璧PAJ	ビッグキャロット京都(京都)

（105ページの続き）ガンディーラは、面数優先。点数はほとんど意味なし！U.S.ネイビーは連射装置付きのスコア。しかし、レバーの右にも連射が付けてあるというもの（万引きの時に高い買い物をするため）。なお、自機によって特殊武器の持てる数が違うとのことですが、実際にスコアを狙う時にはまったく関係ないので、キャラ別集計はしません。

サプライズアタックは100万点を超すとスコアが0に戻りますが、そのスコアに100万点たしたもので集計しています（カンストではない）。

前回で集計しないといったGPライダーですが、予定を変更して集計します。パロディウスだ！はついに2周クリア達成。おめでとうございます。これからはスコア勝負になります（2周クリア必須）。

とりあえず今月はこんなところですが、今回集計しなかった機種でスペースガンがあります。ある場所で稼ぐのですが、ダメージを受けなければ永パとなります。同様に、長々と言われ続けたダライアスIIも下Vゾーンを残して終了とさせていただきます。

また、MJ-12、シスコヒート、ピットファイター、阿修羅ブラスターは10店未満のため次回で集計します。

（やまかわ悠理）

ジャスコ屋上プレイランド ☆=3

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	宇宙戦艦ゴモラ	432,800	M.O	R-6
2	サプライズアタック	653,360	ABC	ALL
3	U.S.ネイビー	2,286,640	FSG-Vesper S.F	ALL(連) 連技なし!
4	ピストル大名の冒険(NEW)	492,700	TODAY	ALLノーミス 永パなし
5	パイプドリーム(Aコース)	2,496,080	大阪人なおちゃん	ALL
6	コラムスII	28,059	Good Field	R-7
7	T.M.N.T.(ラファエル)	483	秋田雅弘	R-4
8	マジックソード	11,261,067	Good Field	ALL
9	大工の源さん	1,393,600	タコ	ALL
10	ボナンザブラザーズ	657,400	Good Field	ALL

アミューズ&レストメイヨー ☆=39

兵庫県姫路市駅前町222番地 駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー(F-14)	2,838,570	かわいいね♡(うそ) ぞえカーブ(投)(ぞえ)	ALL PX9 (連)あり
2	U.S.ネイビー(F-18)	2,856,900	かわいいね♡ LCN修斗(蹴)(KMG)(人)	ALL PX9 (連)あり・
3	U.S.ネイビー(A-6)	2,850,170	かわいいね♡ LCN修斗(蹴)(KMG)(人)	ALL PX9 (連)あり
4	オーライル	8,601,200	おれが(R)研だ! SFL-KMG-PEY(人)	ALL ノーミス (連)あり
5	宇宙戦艦ゴモラ	1,420,720	うちゅりゃあせんかりゃあ ゴモりゃあ(へ)	R9ボス (連)
6	パイプドリーム(Aコース)	3,987,020	カラオケ歌いまくり 怪帝GEKI(ふ)ちゃん	ALL
7	パラメデス	1,461,520	ポーカー負けまくり 怪帝GEKI(ふ)ちゃん	LV.99
8	シスコヒート	12'09"9	おれが(ハ)研だ! SVR-INJ-NIS(す)	ALL 左の車 481670点
9	G-LOC(上級)	2'38"9	SGP-AAN-USG -K.N	ALL
10	GPライダー(MT) GPライダー(AT)	45"54 45"97	SFL-ZTA SFL-FZT	全機種ノーマル設定です

明石ラポス2Fゲームコーナー ☆=15

兵庫県明石市本町1-1-32 ☎(078)912-5616

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ピストル大名の冒険(旧バージョン)	425,800	INJネタ爆発は来月 SIG-SYU	ALL、残1 ノーマル3人設定
2	ジョイジョイキッド(男使用)	164,300	プリちゃんと呼んでね THC-PLYどま	5-4 ノーマル設定
3	U.S.ネイビー(F-14)	2,062,040	まめ小僧ここに参上! SIG-MDRまめ	ALL ノーマル設定
4	U.Sネイビー(F-18)	2,353,660	高砂一のエロ男? THC-OKU-TAN	ALL 万引有り ノーマル設定
5	宇宙戦艦ゴモラ(1P)	579,800	ぼくはZMUマン! SVR-Mr.TAK(が)	R-9 ノーマル3機設定
6	コラムスII	72,760	INJ会長修ちゃん SVR-OKU-SBK	R-16で死亡 ノーマル設定
7	パロディウスだ!(ビックバイパー)	1,251,800	おれは(ハ)研だぁ～ SVR-OKU-NIS(す)	2周目4面 ノーマル3機設定
8	G-LOC(初級)	1'45"5	師匠が来店! SGP-K.N(と)(DTH)	ALL残176.5 ノーマル設定
9	ウイニングラン鈴鹿GP(AT)	5'32"485	ジッパーおろして♡ SVR-WGP(お)	B.L1'21"783 4周設定
10	サプライズアタック	938,940	おれは(ハ)研だぁ～ SFL-KMG-PSN(泰)	ALL PX3 ノーマル3人設定

川島玩具店 ☆=11

兵庫県高砂町鍛冶屋町1411 ☎(0794)42-0094

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー(F-14 (連))	2,711,850	邪道は人生のたのしみ TEC-INJ-TAN	ALL (P)×5 めん次郎vsサト
2	U.S.ネイビー(F/A-18(連))	2,810,550	INJ高砂支部長 G・WAX会長-TAN	ALL (P)×8 しょうゆチャー
3	U.S.ネイビー(A-6(連))	2,769,660	このバイク、カワサキやな 一昨日は2-4 TAN	ALL (P)×7 しおチャー
4	U.S.ネイビー(2P (連))	2,786,220	THC-G.WAX-TAN &JAD-OKU-TAN	1PALL(P)×5 2PR2
5	T.M.N.T.(ミケランジェロ)	377	邪定で毎日学校行くよ THC-JAD-TAN	R.3おやこうどん カツそばです。
6	T.M.N.T.(ラファエル)	407	QDで100万円 THC-G・WAX-TAN	R.3カツうどん Gパンおひとつ!
7	ロストワールド(旧バージョン)	7,741,900	カツそばで-まりえ パチミツバチ 坂本	ALLダン=吉田 全機種ノーマル
8	チャンピオンレスラー(1P)	52,098,000	DQ²で年収1000万円 OKU-TAN	ALLコブラ使用 ダン兄弟がいた。
9	スーパーバブルボブル(1P)	7,154,740	みつるのおかずはハンバーグG・WAX-CAN	ZAP5回52面 ハイ!ダンディ
10	ハイパースポーツスペシャル((連)なし)	413,000	定規かえたらのびた君邪歩々会-プリちゃん	ALLアシストなし 今度は限界?

コインスナック24 ☆=33

岡山県岡山市浜野4-22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パイプドリーム	1,880,430	かーまいん・なん	(Aコース1P) 3～16ALL CLEAR
2	U.S.ネイビー	2,342,720	YAM	全面クリア(連)
3	コラムス	3,501,734	ZXW	ジュエル3987 レベル123
4	A.S.O	1,699,270	G	全面クリア
5	コラムスII	31,191	G	8面 ジュエル870
6	グラディウスIII(A)	2-1	G	ノーマル(連)
7	グラディウスIII(B)	2-2	G	ノーマル(連)
8	グラディウスIII(C)	2-1	G	ノーマル(連)
9	グラディウスIII(D)	2-2	G	ノーマル(連)
10	グラディウスIII(E)	2-10	G	ノーマル(連)

イーストランドファミリーガーデン ☆=5

岡山県津山市川崎147イーストランド別館 ☎(0868)26-2527

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー(F/A-18・(連)なし)	2,251,620	最終面のバリアしか買っとらんのよSAN(ふ)	1コインALL PX6・ノーマル
2	マジックソード(ビギニングスタート)	11,232,775	あんど一くん年賀状だすべーよー SAN(ふ)	1コインALL やめてるノーマル
3	T.M.N.T.(テーブル・ドナテルロ)	547	岡山の某店で「この子」と言われたSAN(ふ)	ラストボスまで 先月のスコア
4	ベースタープロ(トーナメントモード)	勝ち点14点(14-0)	なき?まだ続いてる!?純愛物語けんちゃん	1回コールド優勝 NB VS WS
5	カダッシュ(忍者)	EXP60,000+α	ワル売っての電話あれはキャロ、、SAN(ふ)	1コインALL ノーマル設定
6	ヘビーウェイトチャンプ	4,176	しつこくレベルが低い佐野くん(小学4年)	6人目 ノーマル 完全修理復活台
7	タスクフォースハリアー	6,252,300	モンキーRTオートバックスSP 真田幸康	2周5面ノーマル 警察使用名古屋行
8	1943((連)なし)	2,639,910	みんな味オンチ! 田中隆二	大和まで ノーマル
9	ドゴンズスピリット(旧バージョン(連)なし)	1,043,500	当店のノートはメーカーの人が読んでコメン	1コインALL II発売記念
10	TATSUJIN((連)なし)	10,000,000+α	トを書いたりしてくれます(本当)SAN(ふ)	AREA999 7周目3面で達成

ハイテクセガ表町店 ☆=35

岡山県岡山市表町2-7-33 ☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー(1P)	2,441,470	名古屋でシケシケ&結晶パワーで、、A死亡	ノーマルALL ボーネット使用
2	オーライル(1P)	6,951,810	パロ2-8見れず、ネイビーラスボスやられ	ノーマルALL 残×6(11/1のスコア)
3	パロディウスだ!(ビックバイパー)	205万ぐらい	とりつかれてゲーム超下手くそになったよ	ノーマル2-4がこえられない
4	GPライダー	105pt	レースドライビング超燃え宣言のBBC	LAP忘れた マニュアル(倉敷店)
5	GPライダー	LAP45"69	ウィルの黒服店員 MVX-R	105pt マニュアル
6	パイプドリーム(Bコース)	2,459,910	かあまいん・なん	ノーマルALL
7	パイプドリーム(Cコース)	2,743,790	かあまいん・なん	ノーマルALL
8	ピストル大名の冒険	いちおうクリア	名古屋の皆さんグラIIに結晶ふらせてごめんなさい	連れてった人も反省します
9	クルードバスター	今日も×	来月岡山?冗談じゃねえ!!クリアしてみな!!	でもまだやる!! KOREちゃんは
10	グラディウスII(2番)	ゴーファーで波平	「それちょっとどうゆうつもりだよ」結晶君談	破門ですよ!! 落合さん怒ってる

サブカルチュア ☆=16

福岡県筑紫野市二日市581-6 黒崎ビル

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバーリップ	424,600	SURPASSER NEW-REM	1コイン ALL、ノーマル
2	宇宙戦艦ゴモラ	9面	SUR-帰って来た TSU少年	じっくりマイペース人生
3	オーライル	6,850,380	SURPASSER 直属REM	激甘! Mr.ネオじお君
4	U.S.ネイビー	2,103,700	SURPASSER K.A	1コイン ALL
5	ファイナルラップ2	いちよあります	ちょっと教えてよ、ROT、のりぴーくん	レポート送ってくれ。byなきの良
6	ファイナルファイト	3,272,580	SURPASSER (ヒ)炎マスターマスク1	コーディーALL 穴うめ
7	コラムスII(対戦)	リターンマッチ希望!	ゆるさんぞY.T.私はあらぶ51号(ち)だ	ついでにマージャンするぞ!!
8	ゼロウィング	3,321,950	SURPASSER (文)	3-1(17-10)
9	雷電	3,579,190	SURPASSER サブ一家派一(文)	2-3 これからだよ
10	スーパースパイ(おつかれ部門)	595,800	SURPASSER NEO-REM	1コイン ALL

PLAY-HOUSEアスカ ☆=1

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	倉庫番デラックス	377,640	Mr-FBI	L-2-C ノーマル
2	U.S.ネイビー	1,884,610	Mr-CAT	ALL ノーマル
3	T.M.N.T.(ラファエル)	869	Mr-OWA	ALL ノーマル 2設 テーブル
4	ダークシール	841,600	Mr-JOE	S-5 ノーマル バード
5	パイプドリーム	128,910	Mr-和明-I	C-11 ノーマル 2設
6	ミズバク大冒険	346,150	Mr-JACK	S7-4ノーマル 3設
7	ザ・コンバットライブス	S-6	Mr-K-N Mr-JACK・Mr-JOE	ノーマル
8	ファイティングファンタジー	287,840	Mr-K-N	ALL ノーマル
9	サンダーフォックス	3,181,700	Mr-IPA-MN	ALL ノーマル 3設
10	ピストル大名の冒険	118,400	Mr-FBI	S-3 ノーマル

サミーハウス

長崎県島原市白土町1033-6 ☎(0957)62-4547

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジックソード	4,952,547	Excerinn-YS	1クレ ALL ビギニングスタート
2	ファイナルファイト(コーディー)	1,927,670	Excerina-MIR	ノーマル 6面 (連)無、3設
3	ファイナルファイト(コーディー)	2,202,130	Excerina-LUM	ノーマル 6面 (連)無、3設
4	サプライズアタック	387,140	T・M・S	7-2 pts40
5	コラムス	3,142,560	進歩ないね・・・・ VIC! まゆみ	J=3711ハード L=115
6	オーライル	879,150	Excerina-MIR	15面、ノーマル
7	オーライル	8,238,220	ACA・竹中氏	ノーマル、クリア また来て下さい!!
8	アウトゾーン	4,807,260	Excerina-YS	282% ノーマル
9	ピストル大名の冒険	200,900	Excerina-YS	ノーマル 旧バージョン
10	キャメルトライ(トレーニング)	1'27"7	KSY氏、連絡を…… ACA-VIC!	ノーマルパドル ALL

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 ☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ムスタング	471,300	森山 秀匡	5面
2	パイプドリーム	まだまだ間に合うぞ!!		
3	宇宙戦艦ゴモラ	215,800	2Fでレッツプレイ!! by 清水	3面
4	ガンディーラー	キミはバニガールを見たか!!		
5	エアバスター	221,360	2Fでレッツプレイ!! by 清水	3面
6	キック&ラン	15	草野政一	ALL
7	ブロックアウト	44,613	ホーキング木村さん	FACE100 14面
8	銀河任侠伝	1,014,300	北村純一	ALL
9	スカイアドベンチャー	2,218	山村さん	3面
10	サンダーフォックス(2P)	2,463,200	VKI染川& CHI平山	ALL 2Pトータル

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チキチキボーイズ	1,567,510	佐藤五月	小6年生 全面クリア
2	パイプドリーム	19,890	中村幸二	小6年生 レベル5
3	パイプドリーム	26,490	川崎浩介	中3年生 5面
4	チキチキボーイズ	119,800	辻大輔	中2年生 3面
5	ピストル大名の冒険	8,300	谷崎公治	中2年生
6	ピストル大名の冒険	49,800	中島稔	社会人 しゅり剣の巻
7	カプコンボウリング	176	長崎康生	海星高3年 サッカー部
8	カプコンボウリング	227	堀田元樹	長崎大学 学生
9	スノーブラザーズ	249,640	翁長竜也	中2年生 21面
10	U.S.ネイビー	66,800	松尾旭洋	中2年生 2面

丸久ファミリーランド小郡店

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(08397)2-7833

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サプライズアタック	631,470	CLAMP ZUNちゃんのファンでーす♡ウフッ	ノーマル 3設 1ミス ALL
2	パイプドリーム(Aコース)	3,007,490	AFP-パイ(研)ろうら今度は2Pやるよ。	イージー ALL 全消×10
3	宇宙戦艦ゴモラ	378,200	AFP-ROURA このゲームもうあきた	ノーマル 3設 5面 T=654
4	雷電(2P側)	3,911,820	AFP-ZIG ハガー原田を知ってるかい?	ノーマル 3設 2-5(連)
5	U.S.ネイビー	1,983,490	AFP-ROURA メリークリスマス♡	ノーマル ALL A-6E (連)無
6	コラムスII	13,989	ワッハハハ私があのMAR-Jrだー!(魔)	ノーマル 5面 J=415
7	ファイナルファイト(ガイ)	3,014,120	せのう あづさみてるー?CoCoのファンいしけん	ノーマル 2設 6面 (連)
8	ファイナルファイト(コーディー)	3,065,450	AFP-ROURA やっとクリアしたどー	ノーマル 2設 ALL (連)
9	ファイナルファイト(ハガー)	2,745,540	OYAZI、A	ノーマル 2設 6面 (連)
10	パイプドリーム(Bコース)	200,920	ノックへひまと金ができたら東京に行くど!AFP-EAGLE	イージー LV10

ウィルトークタイトー大街道店 ☆=15

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パラメデス(完ペキ極まり部門)	1,000,000+α	SURPASSER 約5日で終了!!Y.T	レベル99+α 絶対終わらんよ!
2	パラメデス(トーナメント)	いつのまにか優勝	サイコロの魔術師!? SUR-ARBくん!	ARB=あらぶ =Y.T≠あ〜べ
3	宇宙戦艦ゴモラ	545,600	SURPASSER (い)(ち)(め)(ち)(ゃ)〜ろぉむ(ち)	9面超ハード!! 敵のリンチで死亡
4	シスコヒート(大型車)	458,280	SURPASSER (知)は知佐の知LEE(知)	ALL初日クリア 12'31"4
5	シスコヒート(小型車)	450,670	SURPASSER ボーリング命LEE(知)	ALLあと3万? 12'30"9
6	コラムスII(点数部門)	48,595	SURPASSER 他店では13面Y.T	パズルはおまかせ… でも今月で引退
7	スペースガン(手ヌキワダメ部門)	707,250	SUR-誤植に挑戦!! 333333ろぉむ(ち)	7面最後のボス… 最近いぢめが多い
8	マジシャンロード(☆が欲しい部門)	1コイン全面クリア	SURPASSER ABR(あぶら)(ち)	いつのスコアだ? 入荷が早ければ…
9	U.S.ネイビー(教育的指導部門)	万引きはいけないよ	(連)なし万引きはツラいはよつけて!!SUR(ち)	あたり前やけど、全キャラALLね
10	シルバースラッガー(ピンボール)	2人で2,400円也	J.P狙って 延々と… SUR-Y.T対(ち)!	結局Y.Tの勝ち J.P=350万

モンキーハウスメインスタジアム ☆=68

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーパン	5,475,250	G.M.C.えるす	パニックモード 1P ALL
2	宇宙戦艦ゴモラ	829,600	G.M.C.R-I	1P ALL バグなし
3	サイバーリップ	410,000	REM-SP	1P ALL
4	マジェスティック・トゥエルブ	769,490	G.M.C.やちょ	1P ALL (2P設定)
5	ダブルドラゴンIII	全面クリア	おかび	1P リー使用
6	ウイニングラン	2'18"915	プロフェッサーY.N	BL33"933 テクニカル
7	パイプドリーム	2,631,320	WGFC-HRK	Aコース 1P 1〜ALL
8	パイプドリーム	3,121,160	INDICK-Y384どひょ〜ん	Bコース 1P 1〜ALL
9	パイプドリーム	4,958,170	こが	Cコース 1P 1〜ALL
10	倉庫番デラックス	40,416,150	G.M.C.(猿)HSA (3人の入れ知恵有)	ALL 52/55

ゲームインプラザオリンピアン ☆=14

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー	2,335,880	Ran	1CALL F-18 ホーネット
2	U.S.ネイビー	2,330,770	Ran	ALL F-14
3	宇宙戦艦ゴモラ	1,085,620	BUI.	8面
4	パイプドリーム(Aコース)	2,481,290	SUP-NYMPH?	ALL 10万×5 12万×1
5	雷電(連射機能有り)	8,570,270	G.M.C.DURAN	3-3 青使用
6	マジックソード	12,979,223	ロミー山田山	ALL
7	マジックソード	12,821,093	BIG	ALL
8	サプライズアタック	872,130	Mr.SHOCHAN	ALL
9	倉庫番デラックス	42,575,420	NYANKORO.T	1〜55面ALL クリア
10	ファイナルファイト	3,407,050	BABBY	ALL コーディー

スーパーアカトンボ ☆=12

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ2	2'29"56	AYA	MONACO 1Pノーマル
2	ファイナルラップ2	2'18"06	AYA	U.S.A. 1Pノーマル
3	ファイナルラップ2	2'30"75	AYA	JAPAN 1Pノーマル
4	ファイナルファイト	3,492,660	UME	ハガー ノーマル 1コインALL
5	マジックソード	8,901,018	かずみ♡	ノーマル 1コインALL
6	アウトゾーン	5,590,180	OSAMU!!	ノーマル 404%
7	ミズバク大冒険	101,800	ギドドンガス-タロウ	ノーマル 4-2
8	パイプドリーム	486,590	ギドドンガス-ツエ	ノーマル C-14
9	コラムス	13,065,416	OK!	L-238 J-8001
10	コズモギャングズ	50	ギドンガス-シロウズ	ノーマル 1PALL

ゲームセンターカントリーボーイ ☆=4

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー	2,148,450	AIA	クリアノーマル (連)付付き
2	マジックソード	9,092,543	GHQ	クリアノーマル
3	ファイナルラップ2(ITALY)	2'20"21	GHQ	1人プレイ ノーマル
4	倉庫番デラックス	891,530	・・Z	②のJ ノーマル
5	バーニングフォース	1,526,860	GOW	クリアノーマル
6	テトリス	999,999	水無月	ランクイージー
7	テトリス	999,999	道翔	ランクイージー ALLカンスト
8	ダッシュ野郎	135,970	BUM	クリアノーマル
9	ファイナルファイト	スコア募集中		
10	コラムスII	スコア募集中		

ビデオゾーン50 ☆=11

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	琉球	240,730	BAKABON	ノーマル
2	ガンディーラー	36面	上海の人	ノーマル
3	オーライル	5,587,960	APA	ノーマル 1ミス
4	宇宙戦艦ゴモラ	523,600	APA	ノーマル 9面
5	T.M.N T.	613	ALK	ノーマル ドナテルロ ラピタ店
6	マジック.ノード	2,473,410	メガネ	ノーマル ALL ラピタ店
7	U.S.ネイビー	2,033,110	ランマ F18	ノーマル ALL ラピタ店
8	ピストル大名の冒険	193,800	森山 (商)	ノーマル ラピタ店
9	ファイナルファイト	2,755,310	ALK	ノーマル ラピタ店
10	U.S.ネイビー	1,958,690	AML	ノーマル ALL ジェームスロイ

ゲームシティDADA ☆=3

島根県出雲市天神町70-12 ☎(0853)21-8477

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー	608,260	SGT	ラウンド9
2	ドラゴンスピリット	673,100	VUL-YUY(か)	1コインALL
3	戦場の狼II	999,990	VUL-YUY(か)	1コインALL
4	パラメデス	174,960	DDH	ノーマル
5	アウトゾーン	516,560	SGT	
6	雷電	947,060	CHA	STAGE5
7	ブロクシード	311,433	SGT	LINE 166 ノーマル
8	スノーブラザーズ	1,151,150	MAX	
9	WGP	120	ESP	AT
10	サイクロン-E	5,291,940	YAS	

ジョイランド松江 ☆=6

島根県松江市西津田町5-1-9 ☎(0852)26-6236

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	宇宙戦艦ゴモラ	484,700	MHC-MAR(ぴ)	1コイン 9面 ノーマル
2	パラメデス	231,600	GSX-R	LV-11 ジュエル有ノーマル
3	パラメデス	105,850	ESP	LV-9 ジュエル無しノーマル
4	パラメデス	84,250	えりこ(美)	LV-10 ジュエル無しノーマル
5	アウトゾーン	9,999,999	VTR.CHU(ん)	7-5で達成 999% ノーマル
6	スペースガン	367,270	ATSHR	4面ボス ノーマル
7	ベガス(ピンボール)	200,000,000+α	MHC-ESP頭痛	カウンター2周 2億4817万
8	エアインフェルノ	999	Killer	1コイン 救助編 ノーマル
9	ダライアスII(W)	3,515,340	ESP	1コインALL (ターボ)
10	R-TYPE	1,065,900	R-TYPE野郎	ALL 1-8 ノーマル

ゲームシティOZ ☆=20

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー	2,563,070	ちょっぱあイヌINU	ノーマル F18 クリア (連)
2	倉庫番デラックス	403,850	クラッシャーバンバン HSK	ノーマル
3	パラメデス	62,400	ADD	ノーマル レベル7 山口店
4	サプライズアタック	623,090	CLAMP	ノーマル クリア 40pts山口店
5	宇宙戦艦ゴモラ	406,000	JAC	ノーマル 6面 タイム1050山口店
6	コラムスII	86,654	XYZ	イージー 16面 山口店
7	ジョイジョイキッド	161,100	天現寺ひろこ	ノーマル 3-5
8	ガンディーラー	レベル12 ラウンド32	卒業出来るか?TZR	ノーマル
9	パイプドリーム	5,771,550	方眼派FLYとHSK	ノーマル Aコース クリア 2人プレイ
10	メジャータイトル	−20	Mr.スタッフウメウメ Mr.高泊の板さん	ノーマル クリア

ヒットゲームBEST10

U.S.ネイビー プレイヤー人気第1位

(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は85店11月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

プレイヤー人気中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
4	1	U.S.ネイビー	555	カプコン
1	2	ファイナルファイト	481	カプコン
2	3	ファイナルラップ2	340	ナムコ
6	4	雷電	280	セイブ開発/テクモ
5	5	コラムス	260	セガ
3	6	マジックソード	254	カプコン
7	7	コラムスII	246	セガ
9	8	パロディウスだ!	215	コナミ
11	9	テトリス	191	セガ
—	9	GPライダー	191	セガ

11位	12位	13位	14位	15位
スーパーモナコGP 158	宇宙戦艦ゴモラ 147	ワースタ'90 116	スペースガン 101	パイプドリーム 94

インカム中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ファイナルファイト	489	カプコン
8	2	U.S.ネイビー	415	カプコン
2	3	ファイナルラップ2	390	ナムコ
4	4	スーパーモナコGP	319	セガ
6	5	雷電	282	セイブ開発/テクモ
3	6	コラムス	265	セガ
5	7	コラムスII	237	セガ
9	8	テトリス	232	セガ
—	9	GPライダー	226	セガ
7	10	マジックソード	177	カプコン

11位	12位	13位	14位	15位
ワースタ'90 137	スペースガン 121	パロディウスだ! 118	G-LOC 88	宇宙戦艦ゴモラ 74



大阪府P.N.暁朧!君

今月は、プレイヤー人気でなんとU.S.ネイビーが1位になりました。一時、パロディウスだ!の時にプレイヤー人気1位の座を奪われたことがありますが、ファイナルファイトが1位から落ちたのは本当に久しぶりです。

広く親しまれるシューティング上位に

ファイナルファイトの王座を奪うまでのニューゲームが出なかったわけですが、そこにU.S.ネイビーが来て、インカム、人気ともにカプコンの2機種が、1位、2位を独占しました。

U.S.ネイビーを見ると、どうしてもエリア88を思い出してしまいます。ゆえに、AMショーに出展されていた時は、マニアの間では、さほど高い評価ではありませんでした。しかし、完成度の高さと、カプコン得意のグラフィックの美しさが人気を集めたのでしょう。特に、最終面は一見の価値があります。

ほかの機種は、新製品が今ひとつパワーがなく、冬休みを控えて全体的にパワーダウンという感じです。その中でがんばっているのが雷電。シューティングとしては珍しく、発売当初からベストテンのまん中をずっとキープしています。雷電はルールがわかりやすいので都会でも強く、学生、マニアもうならせるマニアックな部分を兼ね備えているのが強さの原因でしょう。

逆に、マジックソードはプレイヤーの層の厚さという点で、少し弱点があります。今月、多少順位を下げましたが、来月はどこまで踏ん張れるか。

好調な成績のセガゲーム

カプコン以外でがんばっているのは何といってもセガ。コラムス、コラムスII、テトリス、GPライダーと4機種ベストテンに入っています。

新製品のGPライダーは小型のため出回りもよく、かなりの人気を呼んでいるようす。このまま、しばらくの期間は人気を持続しそうです。

コラムスIIは、健闘しているものの、コラムスにはおよばないというところ。ブロクシード、フラッシュポイントとテトリスのような関係になっています。

来月はナムコのドラゴンセイバーがベストテンに入ってきそうです。何位になるか楽しみですね。(ぜんじ)

ジャスコ大分ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コズモギャングズ	101	OHSATAN!	プロ ST3 ノーマルランク
2	ピストル大名の冒険	475,900	Mr.Ys	クリア 残2 OLD VER
3	ジョイジョイキッド	46,100	参考記録	レベル4 2-6
4	パイプドリーム	2,568,820	はなぢゃ、写植屋がんば	C-ALL
5	T.M.N.T.	584	きよちゃん	R-5
6	サイバーリップ	377,800	はなぢゃ	ALL 残4
7	ファイナルファイト	3,071,620	Mr.Ys	ALL クリア コーディー
8	ファイナルファイト	3,353,630	Mr.Ys	ALL クリア ガイ
9	倉庫番デラックス		申請者なし	だれかやって下さい。
10	スーパー魂斗羅	10,647,600	どこかのだれか	穴うめ 2-2

ゲームプラザ ☆=106

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)371-9050

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーライル	8,325,750	ACA-竹中	1クレALL ノーマル㋿なし
2	ファイナルファイト	3,996,980	GO.D㊀㊝㊫㊤ ダイヤ→0.12秒	ハガー ㋿なし 1クレALL
3	スーパーパン	1,024,600	自動車学校にかよっているMIJ	パニックモード L-43
4	GPライダー	44"74'	えんすと	10SPts マニュアル 1P
5	U.S.ネイビー	2,456,680	全国は遠いMIJ もうやめた	1クレALL(パ)6 ただ買い7回
6	パロディウスだ!	1,227,300	GO.D だれかやりに来て!	2-4ツインビーマニュアル㋿なし
7	コラムスII	38,405	松岡"MAY"直樹(プラザに来て!)	STAGE8 J=1008
8	ハテナ?の冒険	2,498,800	源さん(17)	1クレLL 1Pプレイ協力㊒
9	ピットファイター	1,854,700	バリバリこんてにゅうずお!ずお!ずお!	バリバリ使用 ALL
10	魔獣の王国	347,800	MSTじゃ	ラブライナ ALL

神宮前キャロットハウス ☆=4

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザビル ☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パイプドリーム(Aコース)	6,282,260	MAS MGF-KOB	2Pトータル ALL ノーマル
2	宇宙戦艦ゴモラ(1P)	1,173,920	MGF-NYA	ノーマル 連㊡ ROUND8
3	ジョイジョイキッド(女の子使用)	80,000	MGF-TAYOCHAN	ノーマル 3-5
4	U.S.ネイビー(F-14)	2,077,710	NAKARIN	ALL 連㊡ ノーマル(パ)4回
5	U.S.ネイビー(F/A-18)	2,164,360	NAKARIN	ALL 連㊡ ノーマル(パ)4回
6	G-LOC(初級)	1'58"3	電柱組下っぱ㊋ハム	ALL ノーマル
7	G-LOC(上級)	4'32"6	九頭龍騎(♀♡大分)	mission9
8	サイバーリップ(1P)	330,300	MGF-KOB	ALL 連㊡ ノーマル
9	倉庫番デラックス	1,229,660	MGF-KOB	①のAスタート 3-B ノーマル
10	マジシャンロード	641,750	四代目パールバティーことπPAI!	ALL ノーマル

HI-TECHSEGA延岡&宮崎店 ☆=3

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル ☎(0982)32-6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジックソード	8,450,929	超不調 これでいいのか? 冬休みをまて!!	ALL ゼニデイン付
2	スーパーフォーミュラ(ワールドチャンピオンシップ)	5'51"406	CAN	36ポイント
3	パイプドリーム	1,242,760	AFT	A-11 イージー
4	オーライル	363,300	CAN	1コイン11面! ノーマル
5	イメージファイト	737,100	JKR	12面 ㋿ノーマル
6	マジックソード	10,441,638	そうちゃん	ALL
7	オーライル	639,580	MGF-大塚	ステージ16
8	レーシングヒーロー	58,928,740	AT-YOU!	ALL イギリスコース
9	ピストル大名の冒険	161,700	タケさん	あやかしの巻
10	ファイナルファイト	3,084,480	SOS	ALL ガイ使用

ゲームピアチャンス国分店 ☆=6

鹿児島県国分市中央3-12-37 ☎(0995)47-3457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス	5,382,348	コパIIIのRINさん!☆だよ〜ん☆	ハードスタート L=144
2	ファイナルファイト(コーディー)	2,893,080	GOE	ノーマル設定 連なし
3	タスクフォースハリアー	14,851,900		ノーマル設定 4-2
4	U.S.ネイビー(F-18)	565,830	SPLASH-ZON	ほんとはクリアした人いるけど
5	テトリス(カンスト)	LINE=722	DOM	ノーマル設定
6	琉球	96,120	TAKASH	ノーマル設定 6面
7	スーパーフォーミュラ(レバー・イギリスGP)	2'13"629	4冠達成記念!? SPLASH種ともこ	AT-YOU!氏 MIN氏・RCK
8	スーパーフォーミュラ(レバー・日本GP)	2'42"056	4冠達成記念!? SPLASH種ともこ	-FG氏遠征どうもありがとう。
9	スーパーフォーミュラ(レバー・アメリカGP)	2'03"659	4冠達成記念!? SPLASH種ともこ	これからもよろしくお願いします。
10	スーパーフォーミュラ(レバー・ワールドチャンピオン)	5'28"939	4冠達成記念!? SPLASH種ともこ	一部はベーマガのほうが速いかも?

てあたりしだいゲームリスト

11月発売ゲーム				
ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日
CYBIR・LIP	エス・エヌ・ケイ	8-3	キャラクター	
JOY・JOY・KID	エス・エヌ・ケイ	4-2	パズル	
ダブル・ドラゴン3 ロゼッタストーン	テクノスジャパン/テクモ	8-3	キャラクターアクション	
THE SIMPSONS	データイースト		フリッパー	
沈黙の艦隊	日本物産	キーボード	麻雀	
宇宙戦艦ゴモラ	ユーピーエル	8-2	シューティング	
ギャルズパニック	カネコ/タイトー	4-1	アクション	11月29日
マジェスティックトゥエルブ	タイトー	2-2	シューティング	
ピットファイター	アタリ/コナミ	8-3	アクション	
倉庫番DELUXE	ナムコ	4-2	パズル	
スーパーパン	ミッチェル	4-1	アクション	
R-360	セガ		全方向回転筐体	
スペースガン	タイトー		ガンシューティング	
琉球	サクセス/セガ	4-2	パズル	10月発売

12月以降発売予定ゲーム				
ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日
リーグボウリング	エス・エヌ・ケイ	4-1	スポーツ	
ラギ	アルファ電子/エス・エヌ・ケイ	4-3	キャラクターアクション	
みなさんのおかげさまです ―大スゴロク大会―	モノリス/エス・エヌ・ケイ	2-4	麻雀	
ゴーストパイロット	エス・エヌ・ケイ	8-2	戦闘機シューティング	
戦国伝承	エス・エヌ・ケイ	8-3	アクション	
ブロックパラダイス	アルファ電子/エス・エヌ・ケイ	3-2	シューティングパズル	
ザ・キングオブモンスター	エス・エヌ・ケイ	8-3	格闘技アクション	
バーニングファイト	エス・エヌ・ケイ	8-3	アクション	
ASOII	エス・エヌ・ケイ	8-3	シューティング	
麻雀電子基盤(スーパーエクスプレス)	ダイナックス	麻雀パネル	麻雀	
バニラシンドローム	日本物産	キーボード	麻雀	12月5日発売
SUPER BURGERTIME	データイースト	8-2	アクション	12月中旬発売
エドワードランディ	データイースト	8-2	アクション	
戦う原始人ジョンアンドマック	データイースト	8-2	アクション	
スマッシュTV	ウイリアムズ	2レバー	アクション	
剣豪	アイレム	1-1	アクション	
パウンド・フォー・パウンド	アイレム	TB-2	スポーツ	
SPINAL BREAKERS	ビデオシステム	8-3	3-Dシューティング	12月発売
WELLTRIS	ビデオシステム	8-2	パズル	1月発売
熱血麻雀宣言	ビデオシステム	キーボード	麻雀	1月発売
バンダイク	ユーピーエル	8-2	キャラクターアクション	12月発売
NEMO	カプコン	8-2	キャラクターアクション	12月発売
LOOPZ	カプコン	8-2	アクションパズル	
クイズ殿様の野望	カプコン	4ボタン	クイズ	
あした天気になあれ	カプコン		ゴルフ	
ドラゴンセイバー	ナムコ	8-2	シューティング	12月13日発売
ゴーリーゴースト	ナムコ		ガンシューティング	
スティールガンナー	ナムコ		ガンシューティング	
ソルバルウ	ナムコ		体感シューティング	
ギャラクシアン3	ナムコ		シミュレーションシューティング	
ウイニングラン3	ナムコ		ドライブ	
サンデー&ライトニング	ビスコ	2-2	ブロックくずし	
D^3-BOS	タイトー		全方向回転筐体	
ガンフロンティア	タイトー	8-2	シューティング	平成3年1月
麻雀クエスト	タイトー	キーボード	麻雀	
ソニックブラストマン	タイトー		パンチングゲーム	12月末
出たなIIツインビー	コナミ	8-2	シューティング	
レースドライビング	アタリ/コナミ		ドライブ	
パンクショット	コナミ	8-2	スポーツアクション	
ボレンチ	セガ		アクションパズル	
サンダーフォースAC	セガ	8-3	シューティング	
レーザーゴースト	セガ		3Dガンシューティング	
ラッドモビール	セガ		ドライブ	システム32
CYCLE WARRIORS	辰巳電子	8-2	アクション	
ブラッドブラザーズ	TAD/テクモ	8-3	シューティング	
EDF	ジャレコ		シューティング	
麻雀禁じられた遊び	ホームデータ	キーボード	麻雀	
スカイスマッシャー	日本システム	8-2	シューティング	
エビルストーン	SPACY		アクション	
プッシュマン	富貴商会		パズル	

先月も書きましたが、リストを見渡しての一番の注目株はナムコの「ドラゴンセイバー」で、この号の出ている今頃はもうけっこう出回っていて、ハマッている人も多いんじゃないかと思います。

それを追っかける感じで出てくるのが、1月にタイトーから発売予定の「ガンフロンティア」で、とにかくグラフィックが見事。改めてハードの進歩を感じるとともに、それをゲームに使いこなすセンスの発展にも感心させられます。

カプコン久々の版権ものの「ニモ」は近頃珍しく、比較的難度の低いゲームで、点稼ぎを極める形で伸びる可能性が見えます。

ビスコ/タイトーの「サンデー&ライトニング」はレバーとボタンで操作するブロック崩しで、ボールのスピードなど、うまくバランスを取ってあり、操作も苦にならない。ネオ・ジオのソフトもたくさんリストアップされています。現用のソフトを振り返ってみれば、どうやら一通りのジャンルのゲームが出揃いました。けっこう順調な足取りのネオ・ジオ、これからますます正念場といえるでしょう。

セガの「サンダーフォースAC」はMD版と比べると、ゲーム性はそのままに、グラフィックや演出などがパワーアップされています。

さて、あとは「ソニックブラストマン」でストレス発散といきましょう。（野村流紋）

※ NEO・GEO

ウィルトーク小田原

神奈川県小田原市栄町2-13-19　☎(0465)23-5455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー (ノーマル・(連)なし)	2,496,170	万引きならまかせろ! SBK-S、T	P.B×9　E.B.×5 (万)×6　ウィルトーク
2	ダライアスII (3画面・上Z)	3,746,130	時は陽炎今年に乾杯! CVM-MID涼	ノーマル(連)ALL オレンジプラザ
3	ダライアスII (3画面・上V)	3,851,070	出します!抜きます! CVM-MID涼	ノーマル(連)ALL オレンジプラザ
4	ダライアスII (3画面・W)	3,949,910	黄昏の涼!最近来ない CVM-MID涼	ノーマル(連)ALL オレンジプラザ
5	ダライアスII (3画面・X)	3,809,890	コーヒーカップ(研)総務(S)-ZZG-PUL	ノーマル(連)ALL オレンジプラザ
6	ダライアスII (3画面・Y)	3,718,170	「いやがらせだ」(客談) CVM-MID涼	ノーマル(連)ALL オレンジプラザ
7	ダライアスII (3画面・下Z)	3,575,820	技じゃなくて勇気さ! CVM-MID涼	ノーマル(連)ALL オレンジプラザ
8	T.M.N.T. (アップライト・ドナテルロ)	773ptsz	時計未使用・超連射男 SBK-S.T	ノーマルALL 忠実屋鴨宮店
9	テトリス (イージー(連)あり(笑))	(カント時ライン) 652LINES	せんだみつおに似てる奴 CVM-MID涼	レバー舌に入れっ放しでプレイ
10	F-ZERO (MUTE CITY I・プラクティス)	2'02"83	小田原F-ZERO(研) SBK-HOT	赤マシン使用 ラップ=3"02

編集部からの お知らせ

12月分ハイスコアの締め切りについて

今年もあとわずかの日々を残すだけになりました。ハイスコア掲載店の方々には1年間ありがとうございました。'91年もゲーメストは、より公正なハイスコアのページを掲載していきたいと考えています。掲載店の方々にもより一層のご協力をお願いします。

なお、1月末発売の3月号のハイスコアの締め切りは12月27日です。また、1月4日必着の方法をとっていただかないと掲載できない場合があります。

ゲーメスト編集部には24時間体制でFAXがスタンバイしていますので、ご利用ください。番号は12月中は03(293)9323、1月からは03(3293)9323です。

郵便事情の悪い年末年始は、特にFAXをご利用できるお店には積極的に使っていただきたいと思います。その場合、くれぐれも読みやすくご記入のうえ送信してください。

それではみなさまよい新年をお迎えください。

ゲーメスト人 次号は1月30日発売!!

3月号 ドラゴンセイバーとパロディウスだ! カラーで究極攻略だ!!

「さらば私の青春―巣鴨キャロット」
「涙のゲーム製作教室」の2大読物満載だぁ!

論 みんなで賞を育てよう

読者が選ぶ賞

第4回ゲーメスト大賞の授賞式が12月3日行われました。今年の大賞はファイナルファイトが受賞しました。第1回からの大賞受賞作を振り返ると、ダライアス、グラディウスII、テトリスとなっています。

ゲーメスト大賞の大きな特長は、読者アンケートの結果によって、大賞を含む、ほとんどの賞が決定されるという点にあります。もちろん、ゲーメストでは得票数の偽造などしませんから、プレイヤーである読者の意見がそのまま反映します。

今回の授賞式の際、メーカーの人たちと、ひさしぶりにいろいろなことについて話をする機会がありました。その時に、あるメーカーの人が、「ゲーメスト大賞は、毎年なるほど、もっともだと思われるゲームが賞を取っているので重さがある」というようなことを言っていました。

毎年私も思うことですが、読者は個々の思い入れを反映しつつも、1年間を振り返って各賞にふさわしい機種を選んできていると思います。編集部員として客観的に見ても、一般プレイヤーの意見をかなり確実に反映していると思います。

もし、逆に、ゲーメスト大賞が、一般プレイヤーの納得いかないような機種が選ばれたらどうでしょう。各メーカーの開発の人たちもやる気をなくすでしょうし、プレイヤーの支持も得られなくなってしまいます。

読者が、結果的に鋭い、正しい評価をしてきてくれているおかげでゲーメスト大賞は成り立ってきているのです。来年度も、その次の年も誰もが納得できるような機種に賞を与えていきたいと思うし、そのためには読者の方の協力が必要なのです。

もっと参加しよう

このことはゲーメスト大賞だけでなく、ゲーメスト本誌全般に対してもいえることです。今まで、ゲーメストはできるだけ一般的な、多くのゲーマーが共感できるようなゲーム誌づくりを目指してきました。その結果が、今まで読者の支持を得て伸びて来ることのできた理由だと思います(もちろん、広く浅くではなく、プレイヤーの熱い想いにできるだけ応えられるようにしたいと思っています)。

そのためには、読者アンケートなどでもっともっと多くの読者が参加してくれるのを望みます。現在でも積極的に意見を送ってくれる読者は、すべての読者の100分の1程度なのですから。

(ぜんじ)



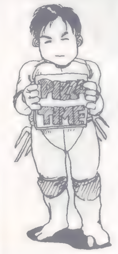
●ただ今、麻雀コーナーがピンチの状態になっている。なんとあの古葉美一君が麻雀コーナーを乗っ取ろうとしているのだ。今まで私が担当で、法と秩序が守られていたのに、古葉君に乗っ取られると無法地帯になってしまうのだ。みんな、これからも応援してね。
(今年の正月は帰らないよー東京で正月を過ごすからっき)



●今さらながら「川エスペシャル」の反響がきてウレシイ。やっぱ世に存在してはいけんモノもあるってコトだ。それがわかっただけ、みんな大人になったでしょ?(なんだかなぁ)
それでは…今年もいろいろあったケド、新年もまたヨロシクね。
(あくあ改めむしゃっち)



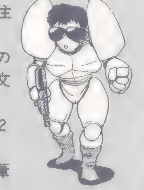
●この間の後記でナイストのこと書きましたが、あれ書いた次の日にオールパシフィスト取れました。でも、C面を通らないとスコアが目も当てられないようなのになるんですね。パイプの24本は大きいなぁ、と。
しかし、12月は色々なことがあってとても充実したな。
(FRS-N.O)



●私のAE86も車検をむかえたということで大改造計画が発動。とりあえずは足回り強化くらいでジムカーナをやってみるかな(車に興味がない人はごめん)。
ところで来年(すぐだけど)はひつじ年。実をいうと年男。飛躍の年になるか?
(編のアッシー君・悠理)



●ふむ今年も終わりかあ、いいことなかったなあ。来年こそはいいことあるといいなあ。
そう、今年のゲーメスト大賞は、編集部に似合わねえようなところ、六本木でやるんだもの。お店のほうの人はびっくらしただろうなあと思う。それにしても色々とアクシデントがあったけど、そのほうが面白いのだぁ!(ずるずる)



●今月の常識一言。
郵便物を出す時には、事故予防のために必ず差出人の住所、氏名を書きましょう。
さて、ひさびさにパズルのヒントだ。左から2行目の文字のどれかは、動かないぞ。ついでに答えのゲーム名は2つ。うむ、これで簡単だな。
(応石は「水」のみだった葦葉 渚こと APAPA)



●「夢・夢・夢…って、あんたから夢を引いたら何が残るっていうの!?」というセリフがフラン…いやいや某小説の中にあった。僕が思うに、夢ってのは男のすべてであって、それを引いたら何も残らないものなんじゃないかなあ…。…って僕がいっちゃいけないよなあ、こういうセリフは。
(…ス書院古葉美一)



●ゲーメスト大賞もおわってホッと一息といったところ…。なんだけど、年末スケジュールということで仕事がいっぱいで、ヘロヘロです。
しかし、ヤルしかない。'91年は仕事の鬼となって、執筆速度倍増計画を実現させるつもりです。そういうわけなので今年もよろしく!
(ぜんじ)

GAMEST ゲーメスト 2月号

■平成3年2月1日発行 第6巻2号通巻54号
■編集人 髙橋己代子
■発行人 加藤 博
■発行元 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル
電話 03(3293)9321
編集部 03(3293)9324
■印 刷 凸版印刷

◆編 集
石井ぜんじ 山河悠理 はん GOD鈴木
C・C 栗原桃郎 じーぶー N・O・ずるずる
T・J APAPA YOU・A 芳賀美紅 塩原利康
武者良太 はんたあ C・LAN バイオ
植村伴北 飯田琢磨 藤原ひさし 川瀬みきお
みんく・いるか 渡辺ゆず 古葉美一 かる
萩原祐四郎 佐藤孔建
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO エジマ企画 (有)ミルコンズ

待ってー、もうひとこと

やあやあ、みんなのおかげで㋘屋は大盛況、ひやかしでも来てくれた人、ありがとう。
まだ来たことのない読者は、来ないとヤキだぞ(ウソ)。
これから品物もどんどん増えるはずなので期待してね。
㋘屋に対する意見や希望があったらガンガン言って来てほしいぞ。よろしくね。
(長C・C)

表紙の裏をとれ

やっぱりという人が…。しかたないとはいえやはり、個人的にはマジック・ソードがね、好きなんだけど。それとスペース・ガンも。
でも、やはりいいゲームにはちがいないし、大賞をとったのも十分うなずける。
これからも、色々な意味で、いいゲームが出てくることを願う初日の出になるだろう。たぶん。
藤原ひさし

元気坊やの大活躍!



ニモ NEMO



あまりにも美しいグラフィック! 雰囲気はバッチリ。





不思議な国のアドベンチャー



わんぱく大冒険

少年は、いつものように眠りにつく…彼の名前は「ニモ」…でも、その夜は違っていた。町中が眠りについたころ。夢の国への扉から一隻の飛行船がやってきました。

夢の国スランバーランドの使者たちは、「夢の国の王様があなたを招待したのです」とニモに言い、ニモも大喜びで招待をうけます。

しかし夢の国についたけど王様はいません。衛兵たちが探し回るなか、ニモはいたずら者のフリップにそそのかされ、遊びまわります。やがて王様と出会いますが、その時決して開けてはならない扉の存在を知り、またまたフリップにそそのかされ開けてしまいますが、そこには恐ろしい悪魔たちが…。

そして悪魔たちはついに王様とお姫様をさらっていってしまいます…。はたしてニモとフリップは2人を助けることができるのでしょうか。

こうやって夢の国を遊ぶんだ!

操作は8方向レバーと攻撃ボタン、ジャンプボタンの2つ。

プレイヤーは、1Pがニモ、2Pがフリップを操作して、気球やゼンマイ仕掛けの兵隊犬やクモ、はたまた追いかけてくる衛兵たちを、杖でついたり踏んづけたりして、倒していきます。ほかにも、置いてある箱などを拾って投げることもできますよ。

また、アイテムの弥七を取ると、体が赤くなってスーパーアタックが使えます。このスーパーアタックでぶっとばした敵はほかの敵にも当たり、かなりのダメージを与えることができます。耐久力のある敵には、これがイチバン!

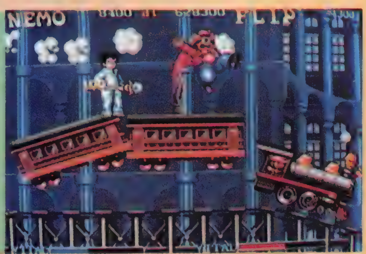
でも稼ぐ人には、踏みつぶすのをオススメします。連続して踏めば、点数がどんどん上がるし、アイテムもどんどん出ますから。

さてさてアイテムは?

なお、弥七のほかにも
パイ——ライフ回復
あめ——→と同じ
ユニコーン—メガクラッシュ
モビちゃん—点数
魔法の紙—パワーアップ
などがあります。

カプコンの、あの硬派さはないものの、本当に純粋なアクションゲームとして楽しめます。映画(ビデオ)もあるので、それを見たらお年玉はまずコイツにつぎこめっ!

(武者良太)



荒っぽい運転にフリップもびっくり。





おおっ!燃えたぜ。一気にまっくろけ。



ビッグバルーンにて。この棒は登り降りできるよ。



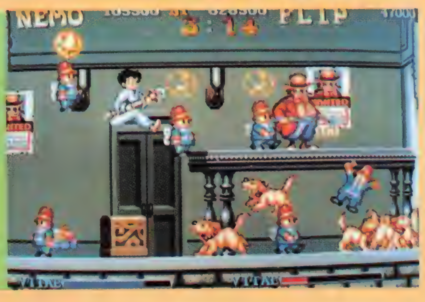
トリッキーな動きのボス。強いぞ!



見にくいだろーが、モビちゃん出現。4回続けて踏めばアイテムがでるんよ。



穴から出てきてチュウチュウ(ガ○バみたい…)。



へーたいさんとワンコロがたくさん出てくる。フリップの手配状もそこらにあるし。

仕掛けにはまるな!仕掛にはめろ

PUNK SHOT

パンクショット



こんなスポーツ初めて!?
あまりにHOTなバスケットゲーム

熱き男のバトルバスケット！

西暦20××年、ニューヨークでバトルバスケットの頂点を目指す2人の男がいた。

チーム・ウェストサイダーズのスタリオンとスパイク、これが彼らの名前だ。

試合に勝つたびに賞金がもらえ、プロのバスケットのスカウトも来る。その頂点に達するために、命を賭ける2人であった。

しかしその噂が多くの人たちに知れ渡り、賞金目当ての不良グループに目をつけられてしまった。

だが、2人は今までも数多くの挑戦を受けてきた。プロバスケットプレイヤーを目指して…。



まずはオレたちが相手だぜ！



おーっとまさに乱戦！ボール持ってるフラッシュはこのあと、海へドッボーン！



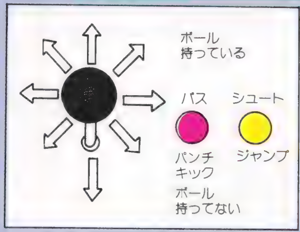
後ろから忍びよるラリアート！

攻撃は最大の防御

深い説明はいらないだろう。とにかく、「勝てばいーんだ、勝てば！」といったゲームなんだ。

基本的にはドリブル、パスをしてシュート、というバスケットゲームなのだが…。

相手のボールをどんな手段を使っても奪いとる、とゆーのはなかなかすごいものがあるぞ。



※持っていないとき、2つのボタンでラリアート（相手との間が近いとスープレックス）ができる。



カモメに襲われるの図。しかしおかまいなしに走るバッシャーの図でもあるある。



仕掛けがたくさん！

コートはハーバー、パーク、ダウンタウンの3ヵ所があり、敵チームはランブラーズ、スラマーズ、ワンダーズ、ジャマーズ、イーステンダーズの全5チームだ。

なお、各コートにはそれぞれ趣向の違った仕掛けが用意されている。ま、じぇんぶ引っかかるとハンデをおっちゃうモンなんだけどね。でも反対に相手が引っかかれば、ラッキー以外のなにものでもないんだ。

ちょっと紹介すると、カモメにつっつかれるとか、犬にかまれるとか、ネコがゴミを投げてくるだの、見ててあきないモンばかり。笑わせてくれるぞ。

最後に、このゲームにはクライムファイターズや、T.M.N.T.と同じく、アップライト用にメイクされたバージョンもあるのだ。

こちらは2対2の対戦になって、プレイヤー全員（4人プレイ）で戦うコトができるつーシロモノ。どーせならプレイヤーの名前とチーム名を入力できたら、トーナメントなんかもできたのになー、とも思うが、どっちにしても面白すぎる！　みんなでやってみようね。　（武者良太）



ようしゃ決められたダンクシュート。画面左上のカオが笑える。



せっかくチャンピオンになったのにー。



始まった直後に1発！実はとても使えるワザなのだ。



トコロかわってこちらはパーク。うう、イタそう…。

命がけのストリートファイトで生き残れるか

ピット・ファイター

PIT-FIGHTER

3人(プレイヤー)対3人(CPU)でもできるアクション



あのクラックスやハードドライビングでおなじみのアタリが新作を出したぞ。
　その名も『ピット・ファイター』。一風変わった、ストリートファイトゲームだ。

ゲームストーリー

　これはピット・ファイターというゲームで、地下で行われる新しいスポーツだ。取っ組み合いはないが、アクションは豊富である。プレイヤーは、ザ・エグゼクショナー、チェアマン・エディー、エンジェル、そして究極のチャンピオン『覆面ウォリアー』といった手ごわいストリートファイターに挑戦するため、3人の訓練された達人の1人をコントロールする。

フットワークを生かせ

　プレイヤーの操作は、レバー1つとボタン3つで行なう。ボタンは、それぞれパンチ、キック、ジャンプ。ボタンの押す組み合わせにより、様々な技をだすことができるぞ。
武器、敵を拾う…パンチとキックボタンを押せ。
武器、敵、物を投げる…持ちあげたらパンチボタンを押せ。
スーパーアタック…3個のボタンを同時に押すのだ。キャラクターによって技が違うぞ。
飛び蹴り…ジャンプ、キックボタンを押せ。
起きあがる…倒れたら、レバーを左右に振るか、ボタンを連射しろ。



グラッジ・マッチだ。1人のときはCPUと対戦。3回ノックダウンさせれば勝利だ。


2P協力プレイ。1人やられると、2対1で戦うことになる。パイルドライバーをくらえ。


タイのフライングダブルキック。女の人でも、おかまいなし。それにしても色っぽい。


敵を持ちあげたぞ。じたばたする敵を持ちあげると楽しいぞ。左下のタイムにも注目。


パワードラッグを取った。緑色に光って超人ハルクのようだぞ。体が大きくなっているのがわかる?

強者たち

　ピット・ファイターではプレイヤーは勝ち進めば、たくさんの挑戦者と戦うことになる。プレイヤーの関心を引いてゲームに集中させるため、挑戦者はみんなユニークなファイティングスキルと攻撃方法を違った形で持っている。
　また、プレイヤーはファイターが接近してきたときに、押したり突いたりする観客の群れに気づかなければならない。その群れの中から何人かの人が現れて、ファイターをナイフで刺したり棒で突いたりする。各試合の終わりに、プレイヤーにグラッジ・マッチがある。ここでは、マルチ・プレイヤー・ゲームであればほかのプレイヤーと対戦することになり、ワン・プレイヤー・ゲームであればプレイヤーのコントロールするキャラクターとまったく同じで、CPUのコントロールするファイターと対戦することになる。3回のノックダウン戦で最後に立っている人が勝者である。
　最後のグラッジ・マッチは、究極のチャンピオン覆面ウォリアーに対する挑戦者を決めるための予選である。チャンピオンを打ち負かすと新しいチャンピオンが生まれる。

とにかくプレイ

　ひさしぶりに出た、お金つぎ込みゲーム。時間も経済観念も忘れてやってみよう。このゲームの面白さは、やってみないとわからないぞ。

キャラ紹介


KATO(カト)
空手家
身長　5フィート9インチ
体重　176パウンド
驚くべき早さの手技の持ち主。
スーパーアタック…コンボパンチ、フリップキック、バックハンド


TY(タイ)
キックボクシングチャンピオン
身長　5フィート11インチ
体重　186パウンド
強力なキックの持ち主。
スーパーアタック…スピンキック、フラインダブルキック、ラウンドホース


BUZZ(バズ)
元プロレスラー
身長　6フィート2インチ
体重　226パウンド
強力な腕力の持ち主。
スーパーアタック…ボディースラム、ヘッドバット、パイルドライバー


残虐行為手当とは? それにしても金持ちになったもんだ。フォークリフトがいい味でてる。

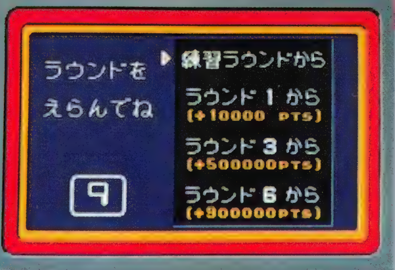
ルールは簡単。はまると怖い…

BORENCH

ボレンチ

©SEGA 1990

ボールはどこからきてどこへ行くのか…。セガのセンスが光る!!



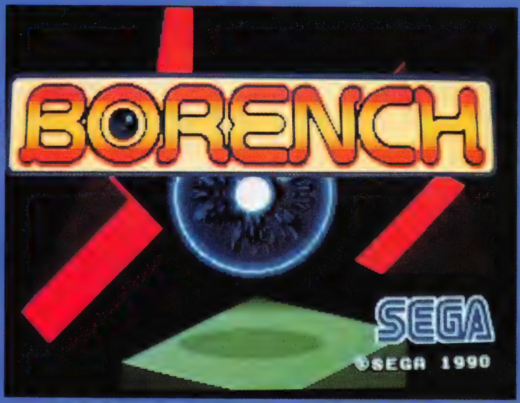
ボナンザの時みたいにある程度やった人はラウンド1から。



練習で失敗するとこうなる。落ちつけば絶対にだいじょうぶ!!

突然、ボールは現れた。止まるはずもなくゆっくりと動き出す。フィールドにはデッドエンドがあちこちに…さあどうしよう!!

このページを開いて最初の写真を見て「ボールを落としてはいけない!!」と思ったあなたは、もうプレイしなければ気が済まなくなったはず!! そう、ルールは君がイメージしているとおりだ。あとは手が自然に動き出すのを待つだけ…。



一番いいのを選んだつもり。セガのタイトルはいつも美しい。

改めてゲーム説明

フィールド上部から転がってくるボールを4種類の三角形のブロック(十字パネル)をうまく使ってフィールド最下部のGOALまで誘導します。

あなたが動かす三角ブロックをフィールドに設置し、それにボールが当たるとボールは90度、方向転換をします。この際、当然ボールが三角ブロックに当たる方向によって右は上にも下にも、左だって右だって進んでいきます。

一度、ボールが通ったパネルは×印がつき、もう一度ボールを通そうとするとミスになります。ただし、十字パネルを×パネルの上に重ねると何回でも通れるようになります(ループさせようとした私と同じ考えの君、そこまで甘くはなかったようだね)。



拍手、拍手ウ〜!!ピースもあるでよ。

操作系統とフィーチャー

1レバー2ボタンです。Aボタンでブロックなどの設置。Bボタンでボールがダッシュします(当然、点数も押した時間だけ入るよ)。

ネクストブロックは、画面中央左側に3つまで表示されます。さらに自分が欲しくないブロックが来てしまったら、フィールドの空間(左端、右端にフィールドのパネルがある時は、それ以上上端には行けない)にいらないブロックを捨てることができます。

フィールドの上下の長さは画面右上に表示されています。

画面上にいくつか存在する水たまりですが、これはボールがその上を通るとボールのスピードを下げてくれます。

ボールは時間が経過するごとに色を変えながら少しずつスピードアップしていき、最高速では真っ赤になって押し寄せてくるので、早目に水たまりを通してあげる必要があるのです。



目指せ、ハイスコア!!ちなみにBORENCHは酒屋だよ。

ハイスコアは3種類

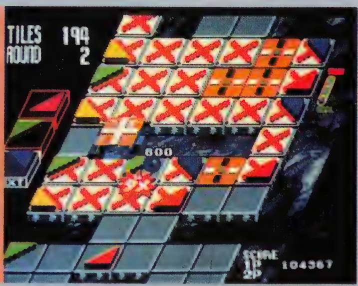
純粋に点数のハイスコアとループの回数のハイスコア、そしてスプラッシュ(水たまり)を通った回数のハイスコアがあります。

マーブル○。○○やった人は結構やりやすそう。

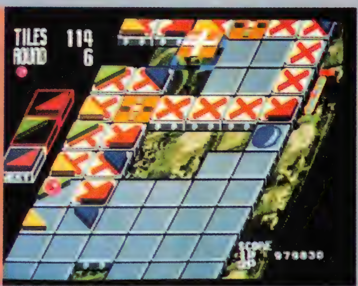
(水島屋T・J・)



水たまりはスピードダウン。発売VERでは?になる予定。



ループを続けようとするとこうなる。十字パネルがあれば…。



こういう具合に、うまく交互に並べられると時間がかせぎになる。

※画面写真は開発中のもので発売Verと異なる部分があります。

通信機能付き!隣の相手が気になるぜ!!

GP RIDER

ジーピーライダー

©SEGA 1990



すでに発売されているものなので細かいところまでの説明はせず、速く走るため、完走するためのテクニックについて書いてみたいと思います。

キビキビとしたライディングが必要

さすがに私もバイクの免許をもっている人には負けますが、オートマでプレイする分にはそれほどハンデはないつもりです。読者の多くも免許はもっていないと思うので、最低これだけマスターし、オートマで走ればいいところまで行けるはずです。

まず頭に入れておいてほしいことは、素早い切りかえしができるようになることです。これに、正確で素早い操作を加えることになります。

操作に触れると、大事になってくるところはカーブです。

ヘアピンについて触れますが、まず手前で(直線部分で)アクセルをOFFにし、ブレーキング。ブレーキングと同時にヘアピンへ入り、フルにマシンを倒し、クリッピングポイントへ来たらフルアクセル。本物ではないため自然にマシンが立ち上がらないので、自分で引き上げます。

ほかのコーナーでは、アウト=イン=アウトを心がけます。前後のコースの関係を考えて、アウト=イン=インとか、イン=ミドル=アウトとかラインを変えます。

基本的に、マシンが倒れていると加速がにぶるので、必要のないところで倒すことはしないようにします。

オートマとマニュアルの違い

オートマもマニュアルも6速なので、シフト数でのハンデはないが、マニュアルのほうがTOPスピードでオートマの294㎞/hに対して306㎞/hと12㎞/h速くなります。これにギヤ比も少し違うので、正確にはかなり違う性能のマシンということになります。

通信プレイ時について

前方を走行しているマシンの加速は落ち、後方を走行しているマシンの加速が上がります。

これに後方のマシンは、コーナリングの性能が上がります。

2台のマシンの差がつくほど、性能の差もつきます。

けっこう忙しいバイクゲームですね。スピード感は少しないかなあと思えるけど、実際やってみるとそんなことないし、私もやり込みますよ。

(ずるずる)





オートマとマニュアルのセレクト画面。



ピットより予選へ！押しがけで、GO!!



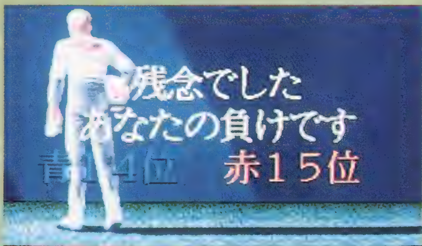
私は6位スタート。がんばるべえ！



「姉ちゃん、そろそろスタートだ、ピットにもどりな！」



本選スタート!!ブボボーン!!



そして負けると、こうなる。さびしいのお。



通信で相手に勝つとこうなるのだ。

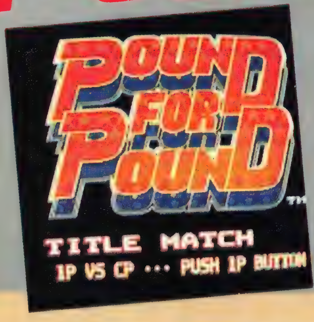


うーむ、なんとか6位で完走。

トラックボールを回して快感の1発を打ち込め!!

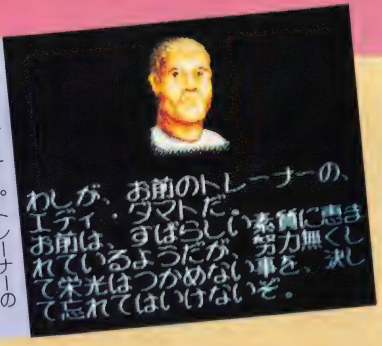
POUND（パウンド） FOR（フォー） POUND（パウンド）

ファイティング・スピリットの対角線





選べるキャラは2人。スピードを取るか1発KOをねらうか。



彼がトレーナー。トレーナーの忠告をよく聞いて試合に臨め。

アイレムから一風変わったボクシングゲームが出たぞ。操作はなんと、トラックボールとボタンが2つだ。トラックボールと聞いて操作が難しいと思う人もいるだろうが、実はすごく操作性がよく、プレイしやすいのである。


パンチをくらったぞ。これは、まともに顔面だ。



強そうなやつ。リーチが短いので、アウトボクシングに徹するぞ。

目指せKO

ルールは通常のボクシングと同じ。10カウントKOかーラウンド内に3回ダウンさせると次の試合に進むことができ、逆にやられるとゲームオーバー。2ラウンド終了後のトータルポイントで負けると、判定負けとなりゲームオーバーとなるぞ（2ラウンド制）。
プレイヤーはボクサー2人のうちから1人を選んで、チャンピオンを目指していくことになる。1人はハードパンチャー、もう1人はスピードボクサーだ。


カウンターのフックをきめられた。ダメージは大きいぞ。



トレーニングと称したボーナスステージ。光っている所をパンチ、パンチ。

ヘッドだ！ボディーだ！

トラックボールで移動、パンチを操作する。ボタンを押さずにトラックボールを回すと移動する。素早く回せば移動も速いぞ。
ボタンは2つ。一方は顔面へのパンチ。顔面への攻撃は、ダメージが大きい。しかし相手がダッキング（体を下げている）時はパンチが当たらないぞ。
もう一方のボタンはボディーへのパンチ。ボディー攻撃はスタミナを奪うことができる。相手がダッキングしていてもパンチが当たるのだ。
2つのボタンを同時に押すとブロックだ。

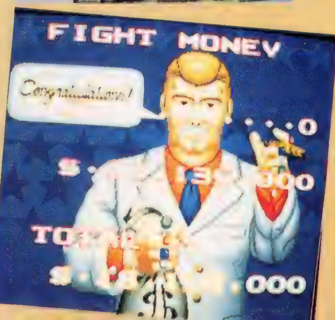

KOパンチが入った瞬間。マウスピースが飛んで来た。キタネー！



やったーKOだ。画面が逆さなのは、敵がダウンしたからだ。

ストレート、アッパーだ！

プレイヤーは、4つのパンチを打ち分けることができる。ボタンとトラックボールのコンビネーションだ。
ジャブ…ボタンを素早く連打する。ジャブは威力が少ないので、ほとんどダメージを与えることができないぞ。
ストレート…ボタンを押しっぱなしにしてトラックボールをプレイヤーの前に向かって回す。ストレートはリーチが長いのだ。
フック…ボタンを押しっぱなしにしてトラックボールをプレイヤーの横に向かって回す。左右に回し分けることにより、左右のフックを打ち分けることができる。
アッパー…ボタンを押しっぱなしにしてトラックボールをプレイヤーのうしろに向かって回す。リーチが短いので接近戦で使おう。
ストレートとアッパーは、トラックボールを強く回すことにより、利き腕の強烈なパンチとなる。



チャンピオンを目指せ！

チャンピオンになるには、8人のボクサーに勝たなくてはならない。
8人のボクサーは、それぞれ長所、短所がある。試合前にトレーナーからのアドバイスがある。そのとおりに試合を運べば、有利に進められること間違いなしだ。

2人対戦プレイだ！

このゲームは2人で対戦プレイをして楽しむこともできる。対戦プレイの場合は、1人プレイ時に出てくる8人のボクサーのうちから選んで対戦することができる。だからキャラクターの選び方により、対戦にハンデをつけることができるぞ。

（からきい）

◆ザ・TADゲーム



大西部活劇シューティング!!

ブラッドブラザーズ

© TAD corporation



タイトル画面

「カベール」、「JuJu伝説」に続く、TADの第3弾「ブラッドブラザーズ」が発表された。内容は固定画面の3Dシューティングで、第1作のカベールのパートIIと言えるものになっている。

前作をやった人はすぐプレイできるだろう。

悪漢ジョンをやっつけろ！（ストーリー）

悪の支配者ビッグバッドジョンを倒すべく、同志となったカウボーイとインディアンが、2丁拳銃とライフルを手に取り戦いを挑むという、西部劇の物語である。

5ステージ各4シーンとボスシーンの全25シーン構成。

舞台は西部の小さな町に始まり、鉄道路線上、大河をはさんでの銃撃戦、果ては大金脈のある金鉱内で壮絶な戦いが繰り広げられる。ジャンプとローリングのテクニックが決め手となる。

しゃがんでよけろ！（操作方法）

レバー1本とボタンが3つ。

レバーだけだと、マイキャラを左右に動かす。ショットボタンを押しっぱなしでレバーを動かすと照準が移動。

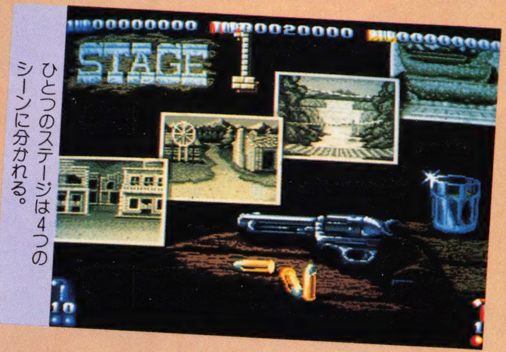
なお、Aボタンでオート連射（ただし、異常に連射の速い人はそれ以上速く撃てます）、この弾で敵の弾を撃ち消せることも覚えておこう。Cボタンがダイナマイト（ほかのゲームで言うところの手榴弾）で、Bボタンがジャンプなのだが、正確に言うと横跳びである。どっちに転がるかは、その時点でレバーの入っている方向か、照準のある方向である。さらに回転中は無敵だ。

このジャンプ、2種類あって、レバーがニュートラル時はノーマルジャンプ、レバーを下に入れてるときは小ジャンプする。そして、このレバー下でしゃがめるということをよく頭に入れといてほしい。

ブタさん狙い撃ち！（アイテムについて）

時々現れるブタを撃つといろいろなアイテム（マシンガン、ガトリング砲＝ショットのパワーアップ）や得点が現れる。何もない所を撃っても得点が出るぞ!!

（N・O）



ひとつのステージは4つのシーンに分かれる。

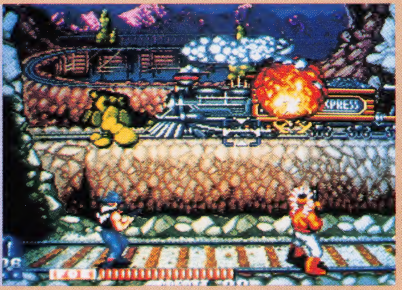
これを知らないと絶対やられる場所がある…。

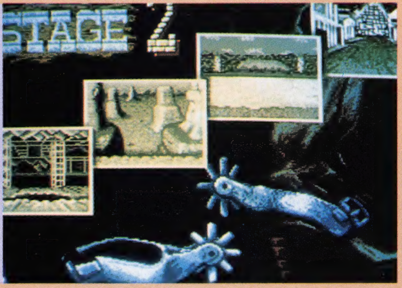
プレイのコツだ!!

このゲーム、いくつかのコツがある。まず、ザコの弾はバリバリ撃って消してしまうこと。つぎに、あまり歩き回らないこと。そしてやたらめったらジャンプしないこと。

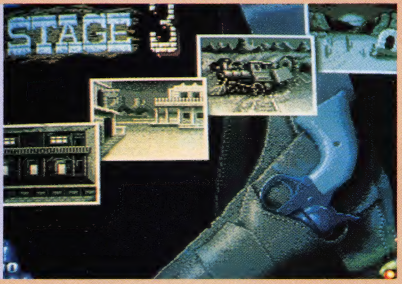
ジャンプは追いつめられてからの緊急回避と考えておこう。ボスシーンでは、敵の弱点を狙うよりも弾消し最優先でいくこと。これだけしっかり頭にたたきこんでいれば、そうそう死なくなるよ…。


P1の前にあるタルはシールドの代わりになる。


線路の続き方、いや～な予感が…。



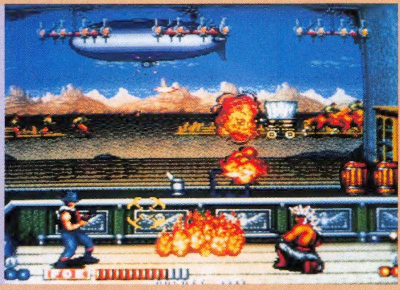
このステージ楽勝！



バックの絵がシブイ。




落ちた炎は残る。


「親父、ビール1杯」。そんなこと言ってるヒマはない！


CAPCOM
不思議な国の、不思議な冒険
ある夜、街中が眠りについた頃、一隻の飛行船が夢の国から舞い降りてきた。
ひとりの男の子、ニモを素晴しい冒険の旅に招待するために……。
ところが物語は意外な方向へところがりはじめた。
ユーモラスなキャラクターたち、意外なストーリー展開、
そしてCPシステムならではのファンタジックなグラフィックが、
心トキメク夢の冒険へと誘います。
CPシステム
第13弾
ニ モ
NEMO™
©TMS 1989 ©CAPCOM 1990
やくそくをやぶって扉を
開けてしまいました。
ぼく、夢をみたんだ…
それから……
株式会社カプコン®
本　　社／〒540 大阪市中央区大手通り1-4-12(カプコンビル)
東京支店／〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18(広尾オフィスビル)



CAPCOM
SUPER FAMICOM
メトロシティの平和を乱す暴力集団マッドギアに、正義の制裁を加えるべく
立ち上がったコーディーとハガー。待ち受ける相手は。
そして人質の愛娘ジェシカの安否は…。世界中を沸かせたあの激闘が、
いよいよスーパーファミコンで超リアルに炸裂。
カプコンアクションは、ますます加速する。
戦慄のバイオレンスに世界が震えた。
8メガ
Final Fight
ファイナルファイト
TM
スーパーファミコン®用カセット
"ファイナルファイト"
好評発売中
定価8,500円
この価格には消費税は含まれておりません。
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
©1990 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.
株式会社カプコン® 本社 〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支店 〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 ※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)440-0438

ゲーメスト

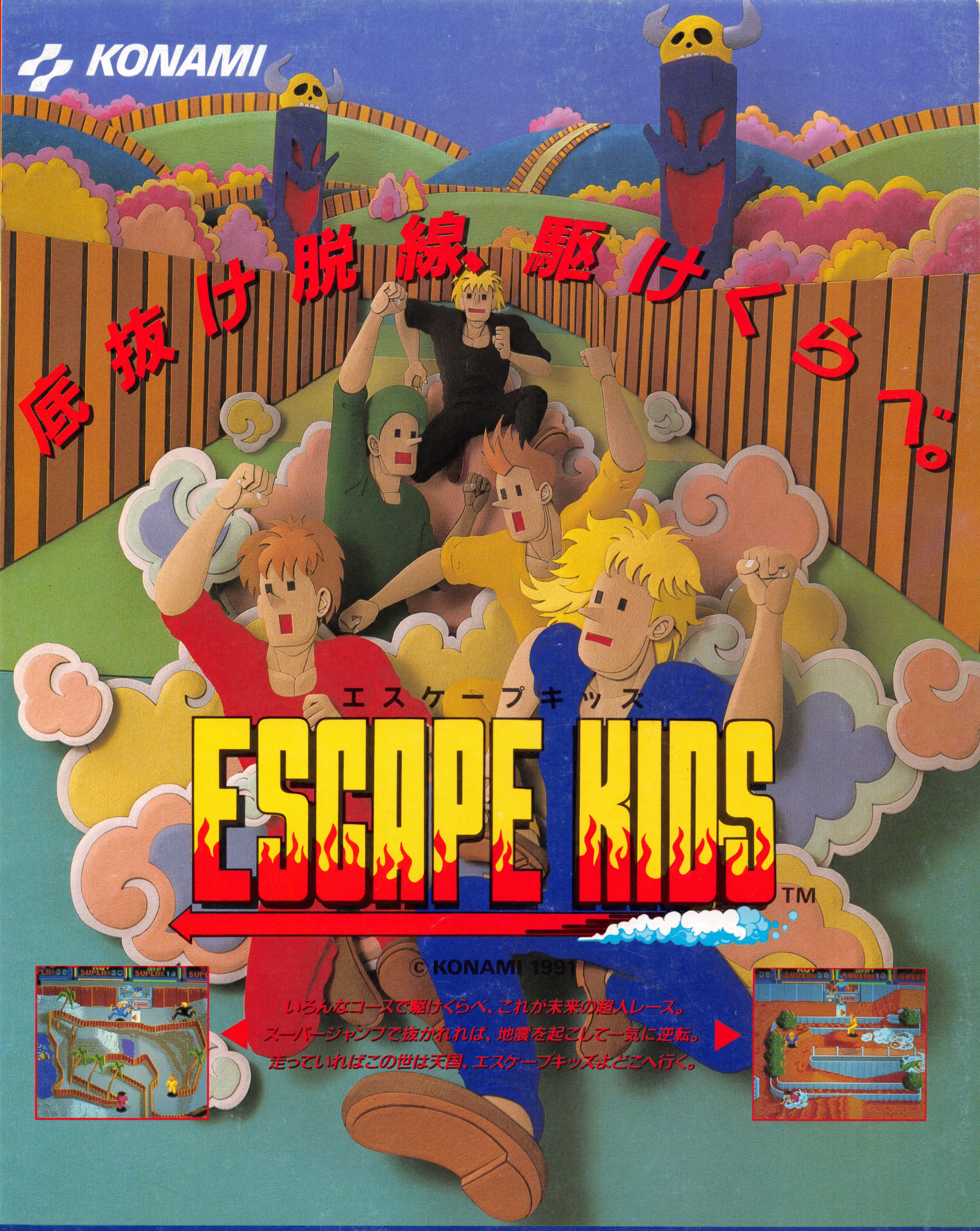
Feb. 2 1991

No.54

平成3年2月1日発行 (毎月1回1日発行)
第6巻第2号通巻54号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ☎03(3293)9324

定価500円(本体485円) 送料66円



雑誌03659-2 Printed in Japan